THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE
昭和64年1月6日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第1号通巻62号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 1
1989.1.6
250YEN

総力特集・すべてがわかる完全マップ&ガイド

ファイナルファンタジーII

●好評連載中
シミュレーションゲーム入門講座
キングオブキングス
PCエンジンクラブ
メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会



特集・完全選手データ掲載!!
ファミリースタジアム'88

ウルティマ・聖者への道／アキラ／ウィザードリィII
グラディウスII／ファミコン・ジャンプ／アフターバーナー

●最新ソフト徹底紹介
赤龍王／テトリス／ファイティングロード／銀河英雄伝説／ハレーウォーズ／ZOIDS 2

スーパーマリオブラザーズ3
裏ワザ・スーパーテクニック大特集(バグボーイ・クラブ)

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

サイキックアドベンチャーゲーム

アキラ AKIRA

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

視聴覚覚醒ROM



ファミコン界を震撼させる新型爆弾、いよいよ登場!

1988年、冬。ついに、アキラが目覚める。超リアルなグラフィックとサウンド。プレーヤーを夢中にさせる壮大なストーリー。 底知れぬパワーが、恐怖が、キミの脳細胞を直撃する。 そして、マルチエンディング方式の謎の結末を、最初に体験するのは誰だ! サイキック アドベンチャーゲーム 「アキラ」。新しい超能力世界がキミを待っている。



- 新開発ディジタイズ方式による超リアルなグラフィック
- 展開に合わせてカットを挿入、マルチウィンドウ
- 周りを見回せる360度マルチスクリーン
- バトルシーンをリアルに再現、3Dシューティング
- セリフ、効果音、BGMのすべてがグラフィックの動きにシンクロ(同調)

12月24日発売

3MROMカセット/価格6,800円

ファミリーコンピュータ用ROMカセット



新データで、再び登場。発売日は12月16日！

発売以来、売り切れ店続出。日本中の熱いラブコールに応えて、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、再び登場することになった。今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。

12月16日発売 価格 5,500円

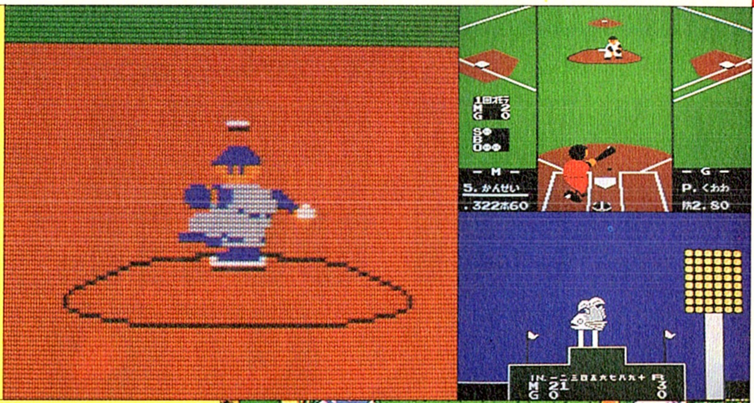
'88のリアルな選手データ

例えばG（ガリバーズ）の野手らや、D（ドラポンズ）のたつなめなどの成績は、つぎのとおり。もちろん、ハリキリスタジアムならではの選手強化バックアップシステムで各選手をもっと強力にすることだって夢じゃない。

チーム	なまえ	打席	守備	打率	本塁打	ヒット率	バットタイプ	ミート率	飛距離	走力	肩
G	ら	右	ライト	.348	47	10	0	6	7	28	2
D	たつなめ	左	ショート	.247	7	9	3	3	5	28	2
Ba	ぶらい	左	ファースト	.325	28	10	0	4	7	26	1
L	はくれお	左	代打	.269	32	10	3	6	6	26	1

株式会社タイトー
本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

ファミコン必勝本 Vol.1 1月6日号 もくじ





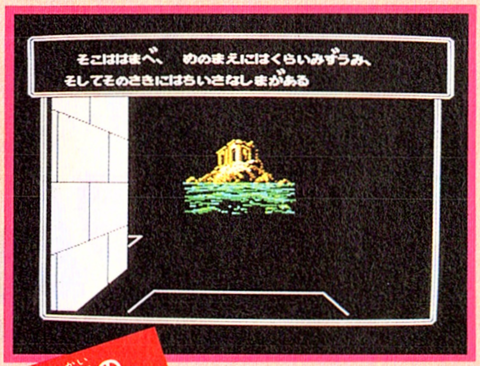
ゲーム別さくいん

好評連載

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

クリスマスにお正月／楽しいよなーこの季節。忘年会にスキーに雪合戦／これらの幸せに一番、縁がなかったのは年末進行地獄の私たち編集部でありました。



今回の注目ソフト

ファイナルファンタジーIIのあとには、RPGファンの皆様おまたせのウィズIIが……。もう待ちきれないっ!?

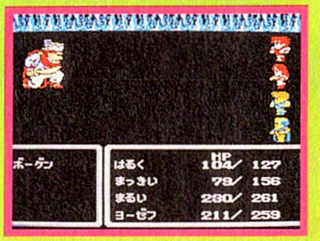
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.24のアンケート・ハガキより

これだけパート2ものがふえるってのも新鮮味がなくっていやですね。ちょうど一年前のチャートとほとんど変化のない今号の順位をみてつくづく考えてしまいました。もっとユニークなオリジナリティのあるゲームがやりたいっ／あとは新ハードの登場を待つだけなのでしょうか？1989年は新しい始まりの年になるのでしょうか？それとも……／

上位、動かず／キング・オブ・キングス、アキラ急上昇!!

さすがのファミスタ人気もファイナルファンタジーIIの圧倒的な強さにはおよばず。RPGのジャンルとしての強さがつたわってくる今号の結果です。シューティング・ゲームではグラディウスIIが健闘。目立った動きはキングオブキングス、アキラ、がんばれゴエモン2といったところ。2番目にほしいソフトという感じで票を集めています。下位ではハイドライド3、ホームランナイターなどの初登場組がどこまで上昇するか注目。



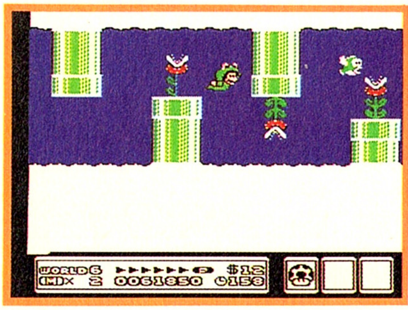
順位	前回	ソフト	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	434
2	2	ファミリースタジアム'88	ナムコ	270
3	3	ウィザードリィII	アスキー	203
4	4	グラディウスII	コナミ	138
5	9	キング・オブ・キングス	ナムコ	132
6	16	アキラ	タイトー	56
7	10	ロックマン2	カプコン	53
8	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	49
9	5	貝獣物語	ナムコ	44
10	19	がんばれゴエモン2	コナミ	41

順位	前回	ソフト	メーカー
11	17	ゴジラ	東宝
12	15	SDガンダム2	バンダイ
13	6	桃太郎電鉄	ハドソン
14	25	半熟英雄	スクウェア
15	11	ウルティマ―聖者への道―	ポニーキャニオン
16	—	ハイドライド3	ナムコ
17	21	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり	データイースト
18	12	たけしの戦国風雲児	タイトー
19	14	忍者龍剣伝	テクモ
19	—	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト
21	13	Might and Magic	学研
22	29	中嶋悟F1ヒーロー	バリエ
23	—	究極ハリキリスタジアム	タイトー
24	22	三国志	光栄
25	27	西村京太郎ブルートレイン殺人事件	アイレム
26	—	ホームランナイター	データイースト
27	—	パチ夫くん2	ココナッツジャパン
27	28	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
29	—	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
30	—	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

安定して1位を守る『スーパーマリオ3』につづいて、『ぎゅわんぶらあ〜』が健闘、2位に。異色ボードゲームの旗手『たけし〜』が3位。以下『貝獣物語』と『ファミリーマージャン〜』が新作としてチャートインしました。人気は高かったものの売り切れ店続出のせいで伸び悩んだ『貝獣物語』の4位は、正直言って意外な結果。意外といえば、『ぎゅわんぶらあ〜』の2位上昇も、麻雀ソフトの底知れぬファンの多さを見せつけてくれる結果となりました。そして激戦の12月は？　（ヒラ坊）



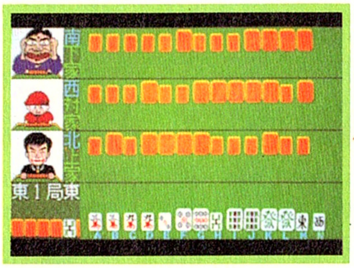
そういえば、「NES版スーパーマリオ2」もアメリカでは大人気で、行列ができるほどなんだそうだ。日本では、さすがに行列はできないもののジワジワと売れ続けて、4号連続トップに。ウレシソー

	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック
3	―	たけしの戦国風雲児	タイトー
4	―	貝獣物語	ナムコ
5	3	三国志	光栄
6	―	ファミリーマージャンII上海への道	ナムコ
7	―	ファミコンウォーズ	任天堂
8	5	究極ハリキリスタジアム	タイトー
9	8	西遊記ワールド	ジャレコ
10	10	ベストプレープロ野球	アスキー

●パソコンゲーム TOP 10

今回の第1位は、ゲームアーツの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』です。MSX2などの移植版の発売が、大きく順位に影響したように思えます。ファミコン版もあるので、パソコンを持っていない人は、そちらでお楽しみくださいね。さて注目ソフトはT&Eソフトの『サイオブレード』。全編アニメーションというSF・AVGに仕上がっています。下火になったAVGに再び盛り返すことができるでしょうか？興味深いのはコナミの新作。ディスクに以前発売したソフトを集めたもの。ファン必携！　（迫私主税）

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ/PC-8800/9800、MSX2、他
2	―	サイオブレード	T&Eソフト/PC-8800シリーズ
3	―	アークス	ウルフチーム/PC-8800/9800、MSX2、他
4	―	コナミゲームコレクションVol.1	コナミ/MSX2
5	―	テトリス	ビーピーエス/PC-8800、9800、他
6	―	白夜物語	イーストキューブ/PC-9800、9800シリーズ、X1
7	4	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-8800、9800、他
8	―	クインプル	ビッツー販売/MSX2
9	3	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト/PC-8800、9800、他
10	―	ハイデッカー	ザイン・ソフト/PC-9800シリーズ



ファミコン版と足並みそろえてグワンバル、MSX2版

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプ初登場はコナミの『サンダークロス』。そして体感ゲームでは、ナムコの『メタルホーク』が名を連らねてます。『サンダー〜』は画面の奥行きを敵出現時にうまーく使ったアイデアが光るシューティングゲーム。『メタルホーク』の上昇・下降もそうですけど、今年のゲーム界は、立体感・奥行き・擬似3Dにこだわった一年だったような気がします。

さて、来年は大容量のホビーマシンに対抗してゲーセンゲームがどこまで意地を見せるのか？　（ヒラ坊）

テーブル型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	TATSUJIN	タイトー
2	―	サンダークロス	コナミ
3	3	ワールドスタジアム	ナムコ
4	2	スクランブル・スピリッツ	セガ
5	8	ワールドコート	ナムコ

アップライト・コックピット型

	前回	タイトル	メーカー
1	2	チェイスH.Q.	タイトー
2	3	トップランディング	タイトー
3	1	ファイナルラップ	ナムコ
4	4	パワードリフト	セガ
5	―	メタルホーク	ナムコ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

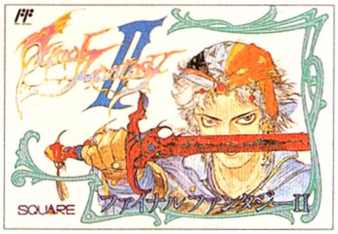
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

12月は金曜が3回あります。そのため、今回は3週間分のソフトのレビューをしちゃいます。ドドーンと14本／冬休みの購入ソフトはこれでもうきまりっ。

12月16日～1月6日発売スケジュール

発売日	ソフト名	メーカー
12/17	ロードマン	東京書籍
17	ファイナルファンタジーII	スクウェア
20	ローラーボール	ハル研究所
20	ファミリースタジアム'88	ナムコ
21	銀河英雄伝説	コトブキシステム
22	あっぱれゲートボール	ハドソン
23	ビジランテ	アイレム
23	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ
23	タロット占い	ソフトスコーピオン
24	100万＄キッド―幻の帝王編―	ソフエル
24	ロックマン2	カプコン
24	プロ野球?殺人事件／	カプコン
24	アキラ	タイトー
26	ゲバラ	SNK
1/4	がんばれゴエモン2	コナミ



■スクウェア ■カセット
■12月17日発売
■￥6500

ファイナルファンタジーII

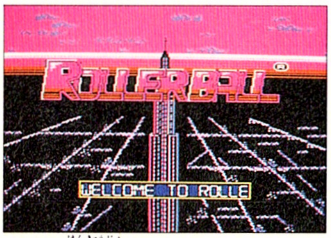
ドラクエシリーズとならぶ人気RPG「ファイナルファンタジー」の続編。前作のイメージを踏襲しながらスケールアップされている。

●さすがにほしいソフトNo.1を続けるだけのことはある。IIではI以上にストーリーがカッキリしていて、柔軟性に欠けるきらいはあ る。が、随所にイベントが盛り込まれあきさせない。ただ戦闘シーンがちょっと凝りすぎの感があり、プレイしているとちょっといらつくことがあった。（RYOII）

●前作の感動からの期待を十分に満足させる出来、とにかく面白いんだよネ。RPGって言うケド、FFシリーズって経験値より謎解きを重視しているので、RPGにありがちなわずらわしい経験値上げをあまりせず、謎解きに専念できるので、シナリオを十分に楽しめるんだよね。おすすめだよ。（大堀　康祐）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡



■ハル研究所 ■カセット
■12月20日発売
■￥5600

ローラーボール

ピンボールゲーム。スカイスクレーパー（上下4画面のピンボール）とマッチゲームの2種類のモードが設定されている。

●ぼんやりとゲームを楽しみたい時に、ピンボールはなかなか良いと思う。スカイスクレーパーの名の通り(?) 背景には魔天楼(死語)の絵が書いてあったりして雰囲気がある。ピンボールのシミュレーションとしての出来はまずまず。ボールアクションがもっとパワフルな方が私の好みではあるけど。（ハルク）

●確かにピンボール。でも何故ピンボールをFCでやるかっていう必然性が欲しいところ。最初に出てくる魔天楼がウソくさく見えてしまうっていうのはせっかくのブラウン管が生かされてないんだと思う。またピンボールの台の色も決してキレイに見えないっていうのは僕の美的感覚のせいかなあ？（高城）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



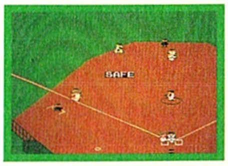
■ナムコ ■カセット
■12月20日発売
■￥4900

ファミリースタジアム'88

超人気作、ファミスタの最新版。チームエディットのモード追加、またエラー、スタメン変更などの新要素もふんだんに盛り込まれた。

●いろいろにぎやかになりましたね。守備は、'87等をやりこんだ人でも、初心に帰って楽しめます。でも、ファミスタの一番いいトコは、野球物理学がしっかりしていること。バットの角度による打球方向の決まり具合いなど。逆に、物理をわからずに野球ソフトを作る他社にはあきれるばかりです。（ベクトル山田）

●いつもより￥1000高くなったけれど、守備のおもしろさ、チームエディットなどで埋め合わせをしてくれている。その気になれば、また一年間遊べる保証がついたようなものだ。野球ゲームのライバルたちがだんだん差をつめてきたので、ウカウカしないで次のファミスタも良い作品にしてほしい。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



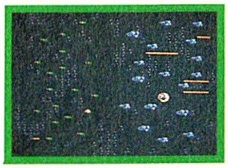
■コトブキシステム ■カセット
■12月21日発売
■￥5900

銀河英雄伝説

同名アニメ(ビデオ)と同じストーリー設定を持ったスペースSLG。初心者でも楽しめるようにルールは簡素化されている。

●操作はとっても楽です。特別なんのテクもいらないし、難しい計算とかもないし。SLGの初心者でもわりと簡単に楽しめます。ただ、あまりにも単純すぎてちょっと拍子抜けしちゃうのも事実。せっかくの銀英伝なのに、原作の持つ壮大さや登場人物の個性が生かされてないのが残念。（あいはら☆とおこ）

●SLGを知らない私でも、ちょっと単純化し過ぎかなという気がします。普通のSLGみたいに、戦車を作ったり兵を訓練したりしなくていいんだから、もう少し戦略や戦術部分(う、難しい)を複雑にしても良かったのかな。原作にはあるんだから、反乱おこす人がいてもねぇ、あいはらさん♥（久生・K）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



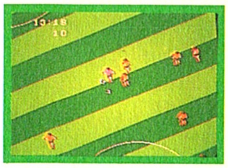
■ジャレコ ■カセット
■12月23日発売
■￥5800

燃えろ!!プロサッカー

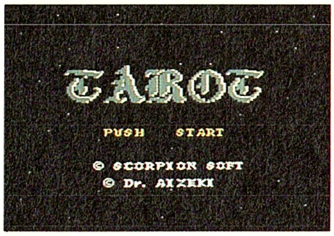
ＦＣ初のトラックボール対応サッカーゲーム。基本モードはワールドカップ(リーグ戦)、トーナメント、シュート(ＰＫ戦)の３種類。

●モノはサッカーでも、やっぱり〝燃えプロ〟なんだなぁって感じさせるつくりは変わらないのだ。デカいフィールドに小さなキャラ、アトラクションはリアル路線。俯瞰でとらえたアングルもソレっぽい。トラックボール対応第１弾だけど、普通のコントローラーでも十分遊べるから安心だね。　(Ｓ−ＭＡＮ)

●サッカーをＦＣで楽しむってのはちょっと無理があるような気もする。11人(イレブン)をコントローラで操作するなんて不可能だしね。いわゆるゲームだと割り切れば、充分に楽しめるとは思うけど……。参考までに、トラックボールを使うとコントローラ使用時に比較してキャラのスピードが上がります。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



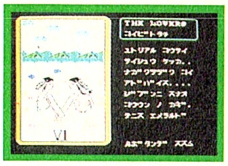
■スコーピオンソフト ■ディスク(両面)
■12月23日発売
■￥2980

タロット占い

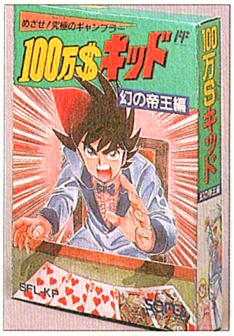
西洋に古くから伝わるタロットカードを用いた占いソフト。ミステリアスな絵柄と雰囲気で、他の占いソフトと一線を画している

●占いの本質をついたソフトと言えましょう。プレイヤーの自由で変わるカードは、プレイヤー自身に本気を促すものだし、答えとなるメッセージはあいまいであり、プレイヤーの考え一つでさまざまな意味を持つ。つまり、本気でやらないとダメなのね。その意味で、占いソフトとしては最高の出来！（ＣＢ成沢）

●今まで数々出た占いソフトの中で一番真実味にあふれている。単に生年月日や血液型で占うのではなく、念じながらカードをシャッフルするというネガティブな行為がソノ気にさせる。意味深なメッセージも妙に当たってるような気になってしまうのがとっても不思議。　(エミールシエラザード高城)



難易度	—
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■ソフエル ■カセット
■12月24日発売
■￥5900

100万＄キッド

「少年マガジン」誌に連載されていた同名マンガのＦＣ。ギャンブルゲームだが、謎解きの要素もある。

●キャラクターもののゲームって基本的にあまり好きじゃないんだけど、これはいい。ギャンブルゲームとＲＰＧのミックスのさせ方が絶妙で、かなりハマれます。特に感心したのがブラックジャックやポーカーゲームのファミコンへのおとし方が完璧だってこと。手抜きなしってのがいいね。(ニョクマム古橋)

●単なるギャンブルゲームに落ちつかないでＲＰＧの部分をしっかりやっているのはなかなか好感が持てる。ただ僕はこの「100万＄キッド」っていうマンガを読んでいなかったので、もうちょっと違う楽しませ方があったんじゃないかなぁなんて思ってしまった。でも思いのほかイイゲームでした。　(高城)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■カプコン ■カセット
■12月24日発売
■￥5800

ロックマン2

好評だった前作「ロックマン」を大容量化。大型キャラと、新種のパワーアップを取り入れスケールアップをはかったアクションの力作。

●さすがカプコン！　といいたいところだけど、ちょっとやさしすぎるんじゃないだろうか。ドラゴンはあっけなかったし、コンティニューはあるし…。ま、おもしろけりゃいいんだけど、ちっともDr.ワイリーの謎してなかったのが気にかかる。あれが謎とか言ったら怒るぜっ！　(タイレル辻)

●ロックマンって、キャラクターや面構成のどれをとっても100点満点のゲームだから、あとは誰もが遊べて、なおかつ満足できるかっていう難易度にかかってるわけね。だから、プレイする人の腕前とか、根性によって、かなり評価が分かれるんじゃないかと思う。ちなみに２は１よりやさしくなってる。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



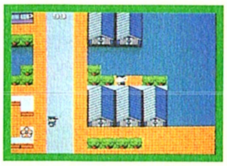
■カプコン ■カセット
■12月24日発売
■￥5900

プロ野球？殺人事件

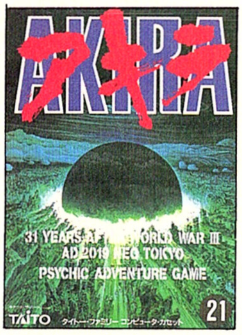
平面移動モードとアクションシーンを組み合わせた新しいタイプのミステリーアドベンチャーゲーム。コミカルな味もたっぷり。

●プロ野球を引退して、いつのまにかお茶の間に顔を見せるようになった野球解説タレントいがわ氏を主人公に殺人犯を見つけるミステリーＡＶＧなんだけれど、これにプロ野球を組み込んだのがミソ。ギャグあり草野球ありシューティングありのハチャハチャＡＶＧ。こういうのボクは好きです。　(ＲＹＯⅡ)

●アメリカの野球ミステリー小説が、ボクはけっこう好きなので、そんなのを期待してたが、なんのことはない、懐しの「消えたプリンセス」風のＡＶＧだった。野球ファン、ミステリーファン、どっちのファンも中途ハンパな満足感を味わうんじゃないだろうか。パロディ精神は評価したいんだけど。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■タイトー ■カセット
■12月24日発売
■¥6800

アキラ

コミック・映画・ビデオで旋風を巻きおこす「アキラ」の原作を忠実に再現したアドベンチャーゲーム。

●タイトル画やハデなオープニングに胸おどらせてプレイしたんだけど、正直いってコレ何なの!?って感じのするソフトだ。アドヴェンチャーの形式を取っているんだけど、それにしてはあまりにもコマンド選択場面が少ない。Aボタンを押してストーリーが展開する絵本ソフトというのが妥当だ。(大堀康祐)

●ビジュアルや、ストーリー展開はそこそこなんだけど、システムが旧態依然なのがいただけない。サイバーなビジュアルというよりサイバーなシステムを作り上げてほしかった。そのシステムがあってこそ、ビジュアルを生かせるのに。全体的にもっと工夫の余地アリ。原作の名が泣くぜ!(CB成沢)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



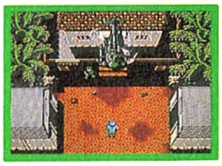
■SNK ■カセット
■12月26日発売
■カセット

ゲバラ

2人同時操作可能のアクションシューティングゲーム。「怒」以来の同タイプのゲームの技術力が結集されたSNKの作品。

●SNK18番のアクション。「怒」、「怒号」のトロい動き等のフラストレーションのたまる点を上手く改善し、UPテンポなBGMで、爽快にプレイできるのがイイ。弾より速い敵兵や、いきなりワキからの敵の攻撃に腹だたしくなりそうになるケド、コンティニューでバリバリ遊べるので、まあいいか…!?(大堀康祐)

●主人公が生身の人間のSTGって、バンバン撃ち進むことになんともいえない快感があるよね。全体的に「怒」の焼き直し的な感はあるけど、敵キャラの数は十分に多いし、バックのグラフィックもえらくカッコよく仕上ってるから、このテのゲームが大好きな人は迷うことなく買いです!(S-MAN)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■サン電子 ■カセット
■12月下旬発売
■¥5500

ファンタジーゾーン2

「ファンタジーゾーン」の基本システムにワープパラレルマップの設定を加えたゲーム。ゲーセンよりも家庭向けにマッチした仕様。

●シューティングゲームが大の苦手なボクにとってはオパオパが1発や2発では死なない(死ぬか)パワーゲージ制になったのがウレシかった。グラフィックも前作以上! ところが肝心のスピード感がトホホだった……ワラワラ飛び交う敵を縦横無尽にカッとぶオパオパはやっぱし捨てがたし!(クリリン福留)

●「ファンタジーゾーン」なので、軽快な音楽と爽快な操作感と、美しいパステルカラーの背景はIIになってもそのまま引きつがれた。……のはいいんだけど、ワープをいっぱいするってぇのはねえ。せっかくの良質シューティングの味がそがれた気がする。迷路的なことを考えるのって義務っぽいもんね。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

■BPS ■カセット
■12月22日発売
■¥4900

テトリス

ブロックの組み合わせを瞬時に判断し面クリアを目指す。ソビエト生まれのパズルゲーム。その骨太で高いゲーム性は世界で評価された。

●やっぱりパズルゲームは単純でシンプルでなけりゃダメだという見本みたなものだろう。このおもしろさはおもちゃ屋さんなどに行って、自分で確かめる方がいい。しかし、もうちょっと難しいモードがあってもよかったんじゃないだろうか? 次のパターンまでわかるのは親切すぎというものだ。(タイレル辻)

●ヘタすると一日中遊んでしまいそうな、手軽で、わかりやすくて、やってて疲れなくて、それでいてもっとウマくなりたい、高得点を狙いたいっていう上向きな心も生まれさせてくれて、そうこうするうちに自然とテクニックが身についてきた自分がとてもカワイク思えてくるドキドキするゲームだ。(ヒラ坊)

難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡



■コナミ ■カセット
■12月16日発売
■¥5900

グラディウスII

業務用の人気ゲーム「グラディウスII」のFC版。FCのシューティングゲームとしては最高のグラフィックと難度を持つ。

●とにかくグラフィックはすごい!基本ヨコスクロールに上下を加えたこのタイプのシューティング ゲームとしても最高傑作といえます。しかし、あくまでマニア向け。初心者はステージ1をクリアするのも大変です。無敵コマンドはできれば入れてほしいです。画面見ているだけでも感動モンですから。(丼)

●難しすぎる……てのが第一印象。グラIIはホントに難しいのだ。いつもなら、ここで怒っちゃうとこなんだけど、グラIIには不思議とハラもたたない。やっぱり、あのグラフィックのせい(?)だと思う。印刷物にするとちょっと暗くなっちゃうのが残念んだけど。。とにかく技術的にはFCの最高峰だろうな。(ハルク)



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

●インフォメーション●

INFORMATION

冬真っ盛り。あったかくしてますか？ 今回のインフォメーションは残念なことに1ページ。ただし内容はぎっしりつまっているからスミからスミまでどうぞ御覧下さい。

PRESENT プレゼント

ドラクエIIIのGB

「ドラゴンクエストIII」のゲームブックがエニックスより発青されるのを記念して、必勝本読者3名にこの本をプレゼントします。ファミコンだけではわからなかった壮大なストーリー裏設定が明らかになるという、まさにドラクエを語るには欠かすことのできない本だ。この本が欲しい人は「ファミコン必勝本 ドラクエIIIの本プレゼント係」まで。1989年1月6日消印有効。

ゲームブック ドラゴンクエストIII
上巻
中巻 12月下旬発売
下巻 2月下旬発売(各四八〇円)



NEWS ニュース

連射パッドの新製品

ハドソンより発売中のファミコン用連射パッド「ジョイカードmkII」に新たにサウンド機能がついた「サンスイバージョン」が発売されたのは知っているかな？この「サンスイバージョン」はモノラル機能しかないFCをステレオ並のサウンドで楽しめるというもの。



そのしくみを説明すると、コントローラーの✚字キーを動かすとゲームの中のキャラクターも当然移動するよね。これを利用して、音源を移動させることによってステレオのような音響効果を得るという方法。イヤホンもついているから外部に音がもれる心配なくプレイできるよね。オーディオのサンスイと共同開発、2980円で発売中！

NEWS ニュース

スウィートホーム

「お葬式」「タンポポ」「マルサの女」と、たてつづけにヒットを飛ばしているあの伊丹十三が初プロデュースした作品「スウィートホーム」。'89年正月の公開を目前に控え、期待の声も大きくなってきた今日この頃。撮影も既に終了し、あとは1月21日の封切りを待つだけになった。今までの日本のホラー映画とは全く異った、最新のＳＦＸ技術を駆使した映像写真を少しだけお見せしよう(写真上)。





キャストに宮本信子、山城新伍、古舘伊知郎、NOKKO（レベッカ）らを迎え、ＳＦＸメイクに、現代アメリカ映画におけるメイクアップ界のパイオニア、ディック・スミス氏を迎えた映画「スウィートホーム」は、ファミコンとしてカプコンより同時発売が予定されている。(左の写真はカプコン社長辻本氏と握手する伊丹十三)。

SHOP みせ

ＦＦの専門店!!

12月17日に発売される「ファイナルファンタジーII」。この発売と時を同じくしてファイナルファンタジーの専門ＳＨＯＰがＯＰＥＮします。

その名もずばり「Ｆ・Ｆ」(ファイナルファンタジー)。ファイナルファンタジーの世界をさらに広げるファイナルファンタジーオリジナルグッズやスクウェアの新作ソフト、攻略本、ゲームブック、『ALL SOUND OF F.F.』のCD・カセットなどＦ.Ｆ.ファンにとってはたまらない商品を数多く取り揃えている他、イベント、新作発表なども行い



スクウェアの新しい情報発信基地としての役割も果たします。

場所はＪＲ代々木駅そば（渋谷区代々木１－37 ショウェイビル２Ｅ)。(写真は「ファイナルファンタジーII」オリジナルペーパーウォッチです)。

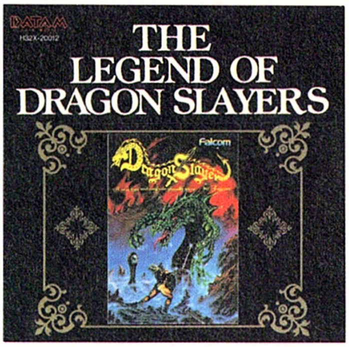
ALBUM アルバム

ドラゴンスレイヤーシリーズがCDに

あの「ドラゴンスレイヤー」から「ソーサリアン追加シナリオVol.1」までのドラゴンスレイヤーシリーズがCDになった。内容は、『グランドプロローグ—勇者たち—』～ソーサリアン、ザナドゥシナリオII～。『はるかなる桃源郷』～ザナドゥ～。『ある王子の冒険譚』～ロマンシア～。『家族の絆』～ドラゴンスレイヤーIV～。『神々の祝福とともに』～ソーサリアン。『終わりなき冒険の日日』～ソーサリアン追加シナリオVol.1～。『グランドエピローグ』～ソーサリアン～。の5作品6タイトルのゲームを1枚にまとめたイメージアルバム。

トータル的なイメージとしては、「伝説の剣・ドラゴンスレイヤーとそれにまつわる英雄譚の数々」といったところ。言いかえれば、このアルバムは「ドラゴンスレイヤー伝説」という架空の映画のサウンドトラック盤でもあるのだ。音楽的には、バロック調あり、宗教音楽あり、ハードロックありのバラエティに富んだ内容となっており、パソコン版の音楽と聴き比べてみるのもなかなかおもしろいだろう。また新しいドラゴンスレイヤーの世界が広がるかもしれない。

ポリスターより￥3200で発売中



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後６時～６時30分

12/21 今週の名人に挑戦は"燃えろプロ野球'88"。挑戦を受ける名人は菊池名人。最新ソフト情報はタイトーの"アキラ"。ファミッ子攻略塾は"探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(前編)"

12/28 今年最後のファミッ子大集合。名人に挑戦は、あの超なつかしの"スペースインベーダー"。受けて立つのは服部名人。最新ソフト情報は"スーパーチャイニーズ"。攻略塾は"忍者龍剣伝"

SUMMARISE　まとめ

1988年ファミコン界を総括する!!

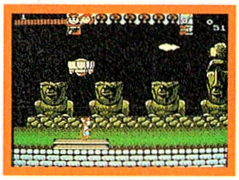
いよいよ、街角でジングルベルが聞こえてくる季節となりましたッ。この時期になると一年を振り返りたくなるのは人の性。そこで、必本編集部では、今年も、1988年のファミコン界を追ってみました。が、その前に、一年全体を通じてひとコト言っとこう。去年1987年について、必本ではハード、ソフトが進化・高度化した一年と定義しました。それになぞらえて1988年を説明するなら、ファミコンは成熟化・完成したと言えるんじゃないかな。シューティング→アクション→AVG→RPGときて今年はシミュレーションと、ゲームタイプは全て出揃った感がある。人気ソフトもパートⅡ、Ⅲばかり。ファミコンは、コンピュータゲーム機としての性能を極限まで発揮したと言っても過言ではない。さらに、コレに呼応するかのように、10月にはセガメガドライブが登場。来年のハード戦争の引き金ともなった。完成から新たな始まりへ。そう、88年はゲーム界の過渡期であったのだ。それでは、1月から順を追ってたどってみよう。

ドラクエ現象で明けハード戦争で暮れる

JANUARY　1月

沸湯直前！ドラクエ前人気

発売前から盛り上がりをみせたドラクエⅢ。各ファミコン誌でも毎号特集を組み、'88年もドラクエの年か！と思わせる盛り上がりをみせてくれた。ただ、この頃各ファミコン誌の方は、わずかに発表される新情報や写真に対して、どう載せていけば他誌より面白くなるかに奮闘。その結果、各誌の特色、違いが良く出ていたネ。



一方、コナミの「ワイワイワールド」。人気キャラを集めただけのゲームで、ファミコンの成熟期を印象づけた。

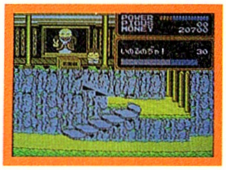
FEBRURY　2月

ドラクエフィーバー巻き起こる！

待ちに待った発売日の2月10日。だが、その日はぼくらがドラクエⅢを手に入れた日であると同時にドラクエが社会へ飛び出した日でもあった。池袋ビックカメラの行列、学校を休んで買った小学生etc……発売の熱狂ぶりが、連日、新聞やテレビで報道された。ゲームの攻略法も週刊誌、女性誌にまで登場、堀井雄二氏をはじめとするスタッフもメディアに姿を見せた。正に、フィーバーと呼ぶにふさわしい"社会現象"に発展したのだ。その後、情報公開を巡って、一部マスコミと発売元のエニックスが対立。エニックスの対策が、終始後手に回った感があった。

他の話題としては、ハドソン以外では初のPCエンジン用ソフト、ナムコの「妖怪道中記」がある。PCのソフトメーカーの広がりの口火を切った。



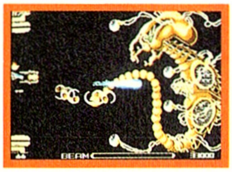


MARCH　3月

戦国シミュレーションブーム

9800円という値段にもかかわらず売れに売れた、光栄の「信長の野望」。戦国シミュレーションブームの突破口を開いた。また、PCエンジンの初ヒット作「R-TYPE Ⅰ」もこの時期。ハードのポテンシャルを十分に見せつけてくれたゲームだった。



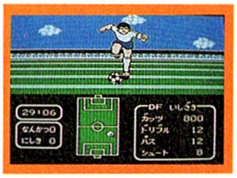


APRIL　4月

「キャプテン翼」が大ヒット

当初、ディスクのアクションゲームとして製作されていたという、テクモの「キャプテン翼」。練りに練って作られたおかげで、キャラクターにおんぶされず、オリジナリティーあふれるゲームに。ゲームの新ジャンルを作ると共に、キャラクターゲームの最高ヒット作にもなった。

ディスクの今年No.1ヒットもこの月に出る。任天堂の「ファミコン探偵倶楽部」だ。あの「鬼ヶ島」以来の前後編アドベンチャーゲームで、売行きに比べて、内容はイマイチ。「鬼ヶ島」と任天堂のイメージで売れたと言えるだろう。



MAY　6月

業界初4メガロム発売

そのゲームは「ナムコクラシック」。ゴルフ物で、キャディーのメッセージなど、データはイッパイ詰まってはいるが4メガの必要性となると……。5900円の値段は評価できますけど。他には、シミュレーションバトルで人気を呼んだ「聖闘士星矢」が。今年もキャラクターゲームは多かったネ。

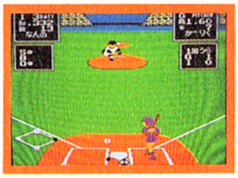




JUNE　7月

野球ゲーム続々登場！

野球ゲームの第一弾がタイトーの「究極ハリキリスタジアム」。ファミスタに操作系が似ていて、あとに続く野球ゲームの中では一番の売上げをマークした。なぜ、野球ブームが起きたか。その大きな理由は、ファミスタ'87がデータ変更のみで売れたコトに対して、他メーカーがかなり刺激を受けたらしいのだ。当然、野球ファンの他に比べての多さもある。で、結論からいえば、ファミスタを超えるゲームは出なかった。ま、実際のペナントレースの好調さを象徴する様なブームではあった。



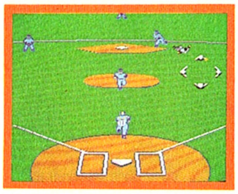
JULY　8月

ベースボールブーム依然続く



「ベストプレープロ野球」(アスキー)、「スーパーリアルベースボール」(バップ)と、次々に発売。このブームは、野球ゲームにおける付

加価値の競争でもあった。選手の実名入りなどをウリにしたものもあったが、クロマティのケガなど、難しさをのぞかせた。



AUGUST 8月

ブームのラスト燃えプロ発売





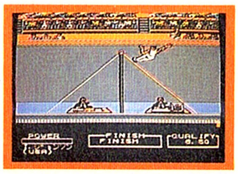
ジャレコの「燃えろプロ野球'88決定版」が最後に登場。それにしても4本よく売れたな。あと、この月は秀作が目立った。影の薄かったRPGでは「イース」。シミュレーションでは「ファミコンウォーズ」。低年令層に「ドラゴンボール」でした。

SEPTEMBER 9月

PCエンジン売上げ伸ばす

必勝本の読者アンケートで、PCエンジンの保有率が15%から20%にアップ！年内に100万台に届きそうな勢いをみせる。さらに、写真週刊誌における任天堂社長のスーパーファミコンに関する爆弾発言9月21日のセガ「メガドライブ」の仕様発表と、年末のハード戦争を予感させる出来事が相次ぐ。

ソフトとしては、「コナミックスポーツインソウル」が話題に。12年ぶりに全世界的に盛り上ったオリンピックを受けて、ゲームも売れた。種目の多さで飽きずに楽しめました。



マシン入れ替わりの年！

来たるべくして来たハードマシン戦争。

ファミコンが登場して早や4年、ハードとしての性能が使い尽され、ゲーム作りに制約が出始めた事に端を発している。次に戦線状況を報告しよう。まずPCエンジンは、年内に100万の大台に乗るかどーかで好調。CDロムも予約はマズマズの滑り出し。しかし、コア構想は現在絵に描いたモチの状態で先行きは暗い。ソフトにも見離されている。「メガドライブ」は、移植物に期待はできるが、他のソフト会社の参入がないとかなり苦戦するだろう。S.ファミコンは構想全体が明らかではないが、時間をかけている分、現実化に期待できる。





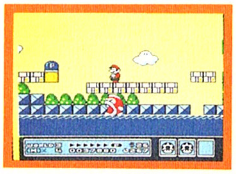


先行するPCエンジン、(右上)。追いかけるメガドライブ。(左下) 姿だけで実力の方は？スーパーファミコン(右下)

OCTOBER 10月

「メガドライブ」発表

セガの新ハード「メガドライブ」はなんと16ビット機！家庭用ゲームマシンも16ビットの時代へと突入か。また、今年のドラクエに次ぐ話題作、「スーパーマリオ3」が発売。アクションゲームの究極とも言える作品で、かなりの売行きを見せるもドラクエⅢを抜けず。アクションゲーム受難の時代、を裏付ける結果に終った。





また、あのエロ・グロの超ヘンタイゲーム「東方見聞録」がナツメから登場。ハードとしてのファミコンが限界にきている現状で、その限界を突き破るのは、このような珍奇な企画しかないのだろうか。

NOVEMBER 11月

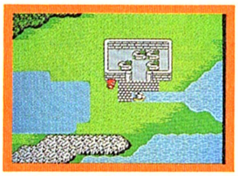
スーパーファミコン仕様発表

正式にスーパーファミコンが発表された。もっとも、この時期に発表したのは、年末に他のゲームマシンを買い控えさせるのが狙いとも言われ、実際の発売は予定の7月から大幅にズレる見通し。ファンの期待も大きく、年末商戦に影響がでている。

DECEMBER 12月

シリーズ物に人気集中！

「F・FⅡ」、「ファミスタ'88」、「ロックマンⅡ」など、年末の強力ソフトは全てシリーズ物。これは、ファミコンのワク内におけるゲーム作りの飽和を現している。ファミコンは完全に成熟してしまっているのだ。こうなると、来年以降ゲームファンは、マシンの選択を迫られるようになるだろう。'89年はマシンの入れ替り、新時代の到来だ。



さて1989年はどんな年に……

「シナリオや設定がおもしろくなければ、どんなにハードがよくてもダメだし、シナリオや設定がおもしろくても、それを表現できないハードではダメだ」これが88年を振り返っての私の意見です。ファミコン、PC共に売れるもの、つまりプレイヤーが真からオモシロイと感じるソフトを出さない限り、この業界の伸びはここまでということになるでしょう。実際、89年も暗い年でしょうが、ハード、ソフト面で抱えている難題が取り除かれる90年にこそ、この業界が再び盛り上がる年になると考えるわけです。　(Tyrell辻)

スーパーファミコンの登場などによって、ハードウェア（機器）は格段に進歩していくでしょう。しかし肝心のソフトウエアのほうは、ますます過去のゲームアイデアを反芻しているだけのものが増えるように思います。それはゲームが商品の市場として、かなり大きくなってしまったせいだと思うのです。今までにあったようなゲームを、適当に作っていれば、ソフトはそこそこ売れる。メーカー側にとっては安全牌です。でもずっとこうしたビデオゲームの将来は非常に不安ですね。　(田尻智)

アクション、AVG、RPG、SLG……と、ひととおりジャンルが出尽くした感のある88年ゲーム業界。89年度もこれらの"売れ線"路線を継承したゲームは大量に出てくるだろうが、そろそろそうした既存の範疇から脱した作品が登場しても良い時期である。特に注目したいのが、ボードゲームタイプのもの。従来のように"一人で遊ぶファミコン"から、"多人数が集まったときに遊び道具として使われるファミコン"――この傾向が強く打ち出されてくるのではないだろうか。もちろん、スーパーファミコンは注目度大だ。(山下)

DQシリーズ次回作を考える！

今のところ、DQシリーズの次回作が発売されるかどうかはさだかではない。でも、多くのFCユーザーがそれを待ち望んでいることは確かだ。発売が決まっているソフトではないので誌上には出てこないが、アンケート・ハガキを見ると、DQIV(?)は常に、ほしいソフトの10位以内に入れるだけのポイントを稼ぎ出していることからも、それは明らかだろう。そこで今回、まだ見ぬDQシリーズ次回作を予想するために、本誌ゲームライターを集めて座談会を開いてみた。

出席者
CB成沢 ゲームライター、エディター。
田尻智 ゲームライター、評論家。
ベニー松山 ゲームライター、小説家。
編集部代表・ハルク DQを愛する一編集者

今までとはまるで違うストーリーになる?

ハルク―DQシリーズの次回作が出るとしたら、いったいどんなゲームになるのか？　ということを考えてみたいんですけど。まず、I、II、IIIの流れを見た時に、次は何がくると思います。

松山―FCというメディアの商品としては、IIIで完成されてるんじゃないかな。多少の不満はあっても、とりあえず想像できることは全部やってるような気はしますよね。

田尻―まぁ、普通につくると次ははずしてくると思うんですけど。似たような話だけど別ですって感じで。勇者ロトの一連の話で4回は苦しいでしょう。

成沢―僕としては次回作は全部変えてほしいね。基本的なお話のつくりから変えたい。主人公の行動とストーリーにもっと関連をもたせてほしい、ハッキリとね。

田尻―DQの4作目の位置づけっていうのは、スターウォーズの4作目みたいなもんでしょ。要するにI、II、IIIでひとつ完結しちゃって、IVでふたつめのブロックがスタートするってことになるんじゃないかな。

ハルク―そうすると、全然違う舞台設定で、新たなストーリーが始まるということ？

松山―あと、今まで子どもが主人公だったでしょ。4作目からはそれが成長した段階っていうのは考えられないかな。たとえば、少年が青年になって、もっとシビアなストーリーになってくるとか……。

成沢―ユーザーもやっぱり成長するわけだからね。

ハルク―でも、堀井さんは今まで、常に子ども達を意識してつくってるよね。

田尻―それから文学性は強まるような気はするんだけど。

松山―というか、ストーリー重視のゲームをつくってほしいですよね。

成沢―とにかく、主人公がオトナになったとしても、オトナのゲームにはして欲しくないし、ならないだろうね。

新しいシステムは追加されるのだろうか

ハルク―最新のRPGとして考えた時に、もちろんDQのイメージを踏まえたうえでってことだけど、新しいシステムの追加はあるんでしょうかね。

田尻―今までの延長線上で、同じようなモノをつくる際に、あとやってないことは何か、まだ残っているのは何か、ということじゃないですか。

成沢―やってないことは何があるか？

松山―とりあえず、戦闘のシステムに関してはできる限りやっちゃったんじゃないかな。

田尻―人数はオニのように増えるけど、操作するのはそんなに多くないとかね。

成沢―マイト＆マジックの小クエストっていうシステムはかなり優れてるよ。

ハルク―どういうこと？

成沢　いくつもの小さな事件が並行して起こっちゃうわけ。最初は目的なんかまるでわかんなくて、その小クエストをいくつか解いていくうちに目的がはっきりしてくるの。それなんか、あってもいいなって気がするんだけど。

ハルク―FFIIみたいな会話のシステムってどうかな。

松山―あれって、単にアイテムを言葉に変えただけじゃない。

成沢―それに、DQとしては複雑になりすぎるって気もするね。DQって、誰でも楽しめるというコンセプトのゲームじゃない。

田尻―IIIがさ、けっこうオタクゲームだから、IIぐらいのレベルまで戻すんじゃないのかな。

職業は増えて明確な個性を持たされる!?

ハルク―パーティー制に関しては？

松山―4人以上ってこと？　スーパーFCなら別ですけどね。4人以上になると、キャラクターだけ歩いててもチラつくってのがジャマくさいでしょ。ゾロゾロくっつけないで表わすんなら、あるかもしれませんね。

田尻―車とか馬車に乗せて、10人ぐらいで走るってやるかもしれない。(笑)

成沢―職業に関しては、もっと必然性が出てくるんじゃないかな。

松山―そう、各職業にもっと個性をつけてくることになれば、各キャラクターも生きてくるだろうしね。

ハルク―善・悪ってないのかな。

成沢―DQに関してそれはないでしょう。

田尻―そうそう、やっぱりDQは勧善懲悪じゃないと。

松山―キャラに気性や性格とかあったらオモシロイよね。

成沢―個性をもっと出してくるんじゃないの。職業をなくしても、性格づけをハッキリ出してくると思う。

ハルク―職業が減ることはないけど、不必要な職業はなくなるって感じかな。

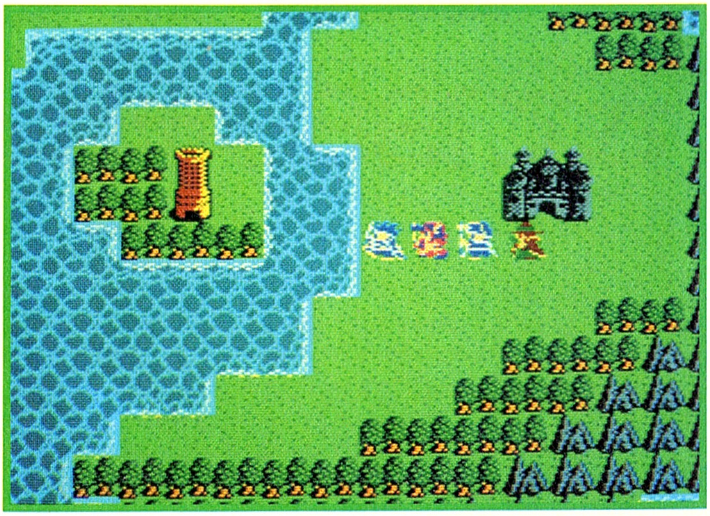
田尻―システムの方は、IIIより複雑になるってことはないでしょうね。たとえ、人数が増えるとしても、ゲームを進めていくうえで学習できる増え方にするって感じで。

松山―やっぱり、だんだん人を見つけていくって方法になるのかな。

成沢―でも、あのシステムがいちばんしっくりきますよね。ひとりで始めて、ふたり、3人と増えていくってゆーのがね。あと、途中で別れたりしてね。

ハルク―やっぱり、次回作では、ゲームを進めていくうちに、だんだんキャラクターが増えていくってパターンでしょう。

田尻―そう、それで職業は少なくともIIIと同じくらいか、増えるか。ただし、



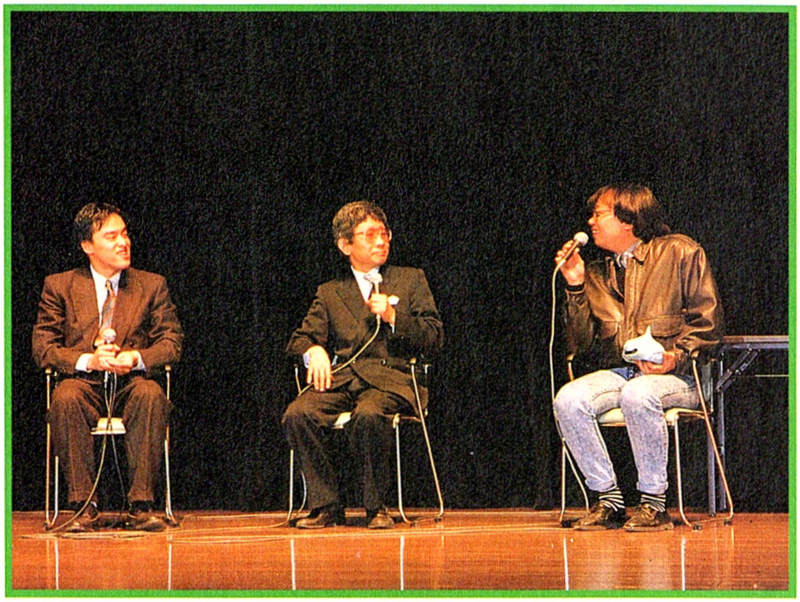
⬆パーティーの編成システムは、変わるのだろうか…（画面はDQIIIのものです）

各職業には、もっと明確な個性がつけられるというセンだよね。

容量、価格、発売時期はどうなるか？

ハルクー容量はどうなるかな。
成沢ー３メガでしょう。
田尻ー２メガぐらいの気もするけど。エニックスって慎重だから、よっぽどのことがないかぎり、大容量で攻めるリスクは避けると思う。
ハルクーあと、価格的な問題もあるし。
松山ーでも、Ⅲでタイトルまでけずってギリギリつめてるわけじゃない。
成沢ーあれはシステムを見てるかぎりでも、明らかに容量が足りなかったって感じだもんね。
松山ーそう、Ⅲに何か少しでも足したら、２メガじゃできないよ。
田尻ーひょっとしたら、今まで倍、倍ってきてるから、一気に４メガになったりして。
ハルクーでも、４メガじゃ明らかに値段が高くなりすぎますよ。
成沢ー価格設定をどこに置くかってことでしょうね。
ハルクーＯＥＭで４メガのゲームを作ると小売価格は8000円を越えてしまうっていう話もあるし…
松山ーＯＥＭで作ってる限りは、そういう価格になっちゃうでしょうね。
ハルクーバッテリーバックアップは、どうなるんだろう。
田尻ー当然つけるでしょう。つけないと、話にならないから。
成沢ーとびにくくなるんじゃないかな。
ハルクーとにかく、7000円以下、Ｂバックアップ付でまとめて欲しい。

それじゃあ、もし出るとしたら、発売時期っていつごろになると思う？
松山ーやっぱり、スーパーファミコンの前でしょうね。
ハルクー今のところ、スーパーＦＣの発売は７月ってことだから、となると……。
松山ー遅くても、５月か６月ってとこでしょう。
ハルクーでも、ＩＣの関係で、完成してからもかなり待たされるじゃない。
松山ーそう、早くて６ヵ月、長ければ８ヵ月ぐらいは待たされますね。
田尻ーでも、それは任天堂が生産調整するんじゃないかな。
成沢ーもし、５月か６月に発売されるとしたら、もうそろそろ発表されてもオカシクない時期だよね。
松山ーいや、発表はたぶん、来年の１月か２月と見てるんだけど…？
ハルクーまとめてみると、容量は３～４メガのＢバックアップ付。価格は、6800円から8500円の間。で、発売は５月か６月ってとこでしょうかね。
一同ーそんなもんでしょう。



←堀井・すぎやま・中村の3氏がゲストとして出演。DQのウラ話を語った

座談会その後……最新情報を入手!!

以前、インフォメーションでお知らせした、ドラゴンクエスト　ファンタジア・ビデオの完成記念試写イベントが、去る12月４日に行われた。その席上でついに、作者自身の口からＤＱシリーズ次回作について、いくつかの情報が明らかにされたのだ。

まずは容量について。これは堀井さんから「ＤＱのⅠ、Ⅱ、Ⅲを入れてもまだ余る。」「今まで倍々で増えてきているので、Ⅲが２メガだと次は……」という発言があった。最後は言葉を濁しながらも、次回作が４メガになることをほのめかした。

そして、ゲスト・トーク司会役のさくまさんが、「スライムは出るのかな？」と質問したのに答えて、中村さんからは、「出てくるんじゃないですか。まぁ、新しいスライムは出てきますけどね。」なんて発言が飛び出す一幕も。しかし、次回作については、さすがにこれ以上はふれず、あとはⅢのウラ話に終始した。発売日やタイトル、システムについてはいっさい明されてはいない。でも、次回作が完成に近づいていることは確かなようだ。その全貌が明らかになる日も、そう遠くはないだろう。その日を心待ちにしたいと思う。

COLUMN
コラム

私論、DQシリーズ。次回作を予想する…

手塚一郎 ●ゲームライター。本誌Vol.3より小説「最後の竜に捧げる歌」を連載予定。

“ドラクエをⅠからⅢへの流れを踏まえた上で考察し、シリーズの次回作を予想する”ったって、これは無謀だと思う。なんせ、製作発表もされてないんだから。ま、そこんとこふまえて僕の予想におつきあい願いたい。

さて、Ⅰ～Ⅲの３作品において大きく変化した点として「イベントの処理」を見逃すことはできない。つまり視覚に訴えかける部分の増加である。これは映画における同様の効果（盛り上がりなど）を狙ったもので、意識的にファミコンがキャラクター達を繰り、見せることを目的としている。しかし、これは面白いのだが、問題もあるように思える。メイン・ストーリーへの影響が希薄な点である。イベントが、それ自体で完結しているのは、ＲＰＧ＝ストーリー・ゲームの公式を破ってしまうのだ。イベントは、あくまでもストーリーを修飾する程度に抑えるべきであろう。

続いて、町の人々について。ドラクエ・シリーズで一番に評価されるべき点は、実のところここではないか。ドラクエにおける「町」とは、単なる情報収集の場に止まらない。彼らには生活感があるのだ。僕らが会話によって得られるのはゲームを解く上で必要なヒントだけではなく、ディスプレイに映し出された世界を現実と見紛うほどまでに昇華させることが可能なものなのである。二言、三言の会話でしかないのに、プレイする側が想像力の翼を広げることで、実に様々なものが見えてくる。設定されたストーリーを追うだけでなく、遊ぶ人間がその気になることで幾つものサイド・ストーリーが浮び上がってくるところが凄いのだ。Ⅳ（？）では、こういった点がさらにパワーアップすると予想している。いつの時代にも、人間に勝る遊び相手は存在しない。カセットの中に大勢の人間が詰まっていたら——それだけで楽しいに決まっている。

そろそろスペースが少なくなってきたので、ここからは具体的な予想を２つばかり。

まず、ダンジョンなどについて。これは「再利用」が考えられる。例えば、掘りかけの通路が後々に完成していたり、一度クリアした洞窟に別の悪者が巣喰って多少のアレンジが施されたりなど……。

また、パーティを組む仲間についても幾つか予想する。パッと思いつくのはⅡとⅢの複合か。つまり、キャラクター・メイキングをしてもいいし、または町で待機している連中を仲間にしてもいいのだ。もっと飛躍すると、モンスターを仲間にすることも可能となるであろう。彼らの特殊能力が自分達でも使えたら——。何れにせよ、職業を増やす以外の方法で、キャラクターの個性が前面に押し出されるシステムになると予想する。

と、簡単ではあったが、これが僕のドラクエに関する考察および予想だ。

Ultima
ウルティマ 聖者への道 せいじゃへのみち

■ポニーキャニオン／カセット／来春発売予定／価格未定





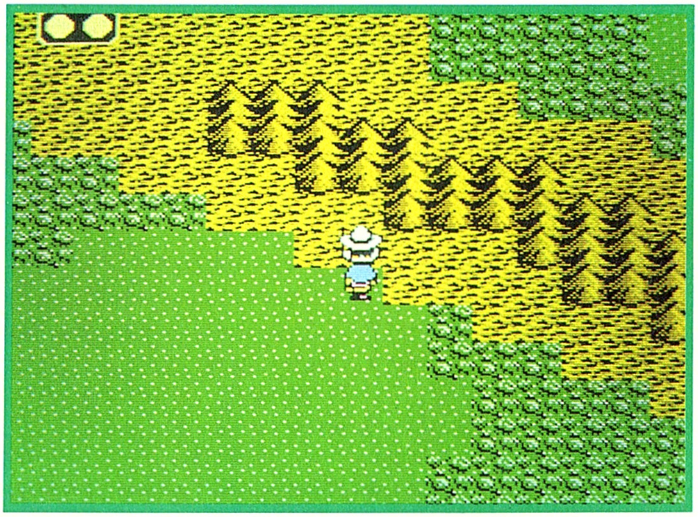


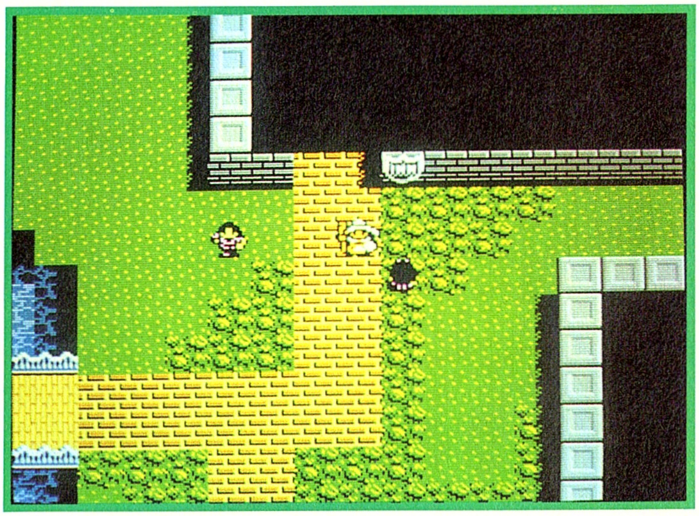
聖者になるために旅立つ冒険者達!!

RPGの元祖とも言えるウルティマ。今回はパソコン版のウルティマ、Ⅳをベースにしたものになっている。そして、冒険の目的は聖者になることだ。つまり、いくら悪の化身たちを倒しても、人の心の中に邪悪なものがあるかぎり、真の平和はおとずれないという事なのだ。この事を感じ取ったロード・ブリティッシュは、アバタールの出現をまっていた。そこでキミと、仲間の７人は８つの徳を極めて真の聖者となるために旅立つのだ。というわけで、今回は倒さねばならない敵というのは、自分の心の中に潜む悪なのである。無宗教の日本人にはわかりにくいかもしれないが……。



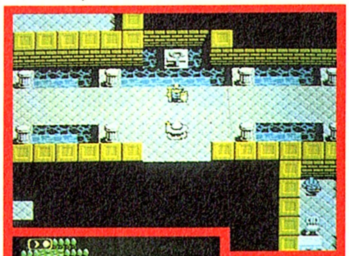
●PHOTO〔上段左〕ゲームスタートの場面。グラフィックがとても美しくなっている〔上段右上〕アップル版に付いてるマップ。ＦＣに付くかどうかは未定〔上段右下〕おなじみ世界の中央・ブリタニア城とブリテイン〔中段〕海を渡るには海賊船を奪わなければならない〔下段左〕マップが広いのですぐに迷いそうになる〔下段右〕町の中。建物の中は入らないと見えないようになってる

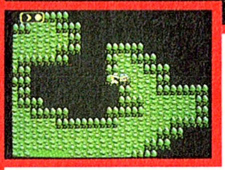




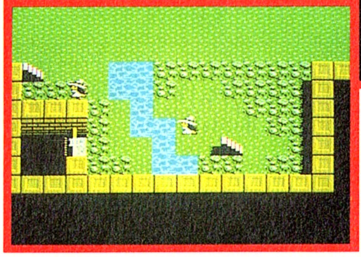
▶1. マップシステム

パソコン版では、パーティから見て見えない範囲は黒くつぶされちゃっていたんだけど、今回は深い森とか、山の中、それに町の中の建物の中だけがマスクされるようになったんだ。このシステムで行くと、ただの森もダンジョンのようになってしまうぞ。深い森の中には町も隠れているしね。





▲ブリタニア城に入ったところ ◀深い森の中に入ると…



▲ここへはちょっと特殊な通り方をしないとこれない



▶森の中にはいると自分の回りしか見えなくなる。中には町が…

▶2. 戦闘

戦闘は前作と同じく、キャラをズリズリと動かして戦わせるようになっている。ただ、今回は戦闘があまり重要ではないので、オートでも戦えるし、必ず逃げられるようになっている。レベルもすぐ上がっていくしね。



▲仲間が増えれば攻撃もラクになる。いくらなんでも1人じゃねえ

▼今回は簡単に逃げ出せる。あまり逃げてると勇敢の徳が下がるけど



▶戦闘が面倒などきはオートで。そう簡単には死なないからだいじょうぶ



◀遠距離の敵は魔法でパッと倒してしまうのが一番！

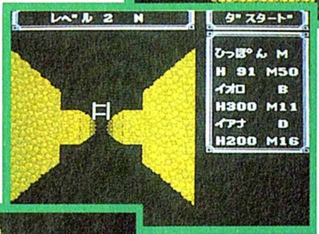


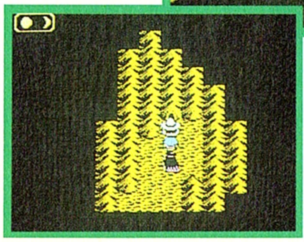
▶3. ダンジョン

ダンジョンの中はいきなり3Dに切り替わる。マッピングするのがたいへんそうだけど、そんなに広くはないので自力でもマッピングできるだろう。そのかわり深いよ。中には宝箱がごろごろ転がっているので、ひともぐりすればお金に困るような事はないだろう。ミミックとかもいるけどね。あと、モンスターは倒さないと先に進めないようになっているんだ。

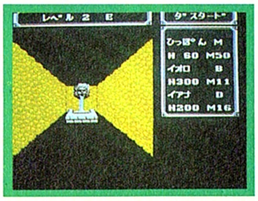


▲敵もいるけど宝箱もいっぱいある。ひともぐりで大金持ちだ ◀中はいきなり3D。全部で8カ所あるぞ





▶正面にあるのがダンジョンの入口だ



▶泉には、体力回復、無害、毒がある

▶4. 魔法

この世界の魔法は材料がないとかからない。パソコン版では材料をいちいち調合しなけりゃなんなかったけど、ファミコンではやってらんないので、使うと自動的に材料が減るようになった。だから材料は最初にしこたま買っておかなけりゃならないわけだ。売ってるところも少ないしね。しかも、ある特殊な魔法は材料を探さなければならない。種類が多いので、効用を確認してから使わなければ……。

▼魔法を唱えると、魔力と、薬草が自動的に減るようになってる





▶ビジョンの魔法。世界のどの位置にいるかわかる



◀魔法はこのような薬草が必ず必要になる。調合は勝手にやってくれるので持ってるだけでよいのである

▶5. ムーンゲート

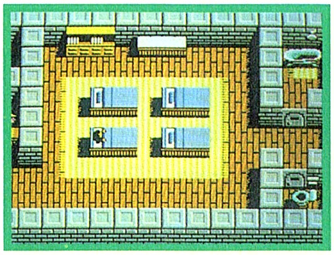
でましたウルティマ特有のムーンゲート。世界各地にはムーンゲートと呼ばれるワープポイントがある。これをうまく使えば簡単に世界の端から端まで移動できるわけだ。移動できるポイントは左上に表示されている月の満ち欠けに関係する。普通、ゲートの出口は複数だから、タイミングをはずすとヘンなところに行ってしまうよ。



▲ムーンゲートで行き来できる場所は8カ所。中には神殿に行くルートもある

▶6. セーブシステム

バッテリーバックアップ付きなので簡単にセーブできる。町へ行って宿屋で寝るだけだ。ただ、その宿屋の数が少ないので、場所を確認しておかないといつまでたってもセーブできずにいる事になるぞ。それに、徳の関係でリセットを多用すると思うから状態確認後のセーブをこまめにやらなければならないだろう。



▲宿屋で寝ればセーブしてくれる。フロやトイレまである懲りようだけど入れないよ

8つの徳と3つの原理

8つの徳とは、誠実さ、やさしさ、勇敢、公平さ、献身、名誉、きよらかさ、謙虚さである。これらの徳は3つの原理から構成されてるんだけど、原理の方はまだ秘密ね。さて、徳のうち、キミ自身が持っている徳を見極めてくれるのがゲームスタートのときの質問だ

例えば、キミは金貨を運ぶ途中、哀れな物乞いにあった。キミは慈悲の心で、貧乏でも金貨を1枚与えるか、誠実さを忘れずに金貨を届けるかを選択する。このような7つの質問を終えたとき、キミの徳にあったキャラクターになるだろう。つまり、戦士になりたいからといって戦士になれるわけではないのだ。



▲こうやって仲間に入れるので、町の人には必ず声をかけるように



▲一緒に動けるのは4人までなので、残りの4人はここで待つようになる



◀ここでいいえなんて答える人はいないだろうけど、ウソをつくと徳が…

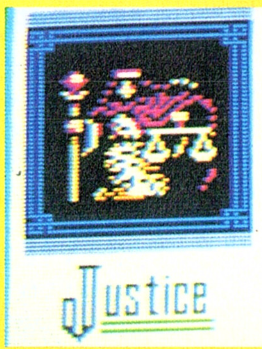
Ultima ウルティマ
聖者への道



誠実さのカード。魔法使いになる。MPが多いので魔法を使うには有利。



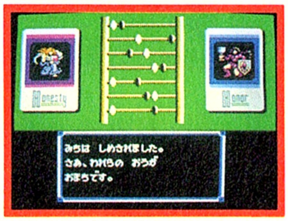
やさしさのカード。吟遊詩人になれるけど、すぐに探せるので、なるのはソンかも。



公平さのカード。ドルイド僧になる。MPそこそこで力も多少ある。



謙虚さのカード。羊使いになる。なんの役に立つのかは後半わかるでしょう。



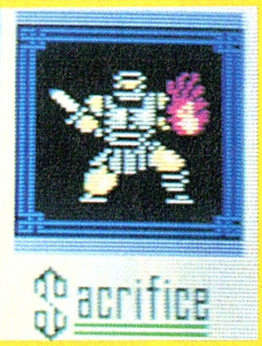
▲7つの質問に答えると、キミにあった性格のカードが選ばれるようになっている。ホントはこれって選べるようになっているんだけどね……



勇敢のカード。戦士になる。戦いから逃げたい人は早めに探すこと。

徳を向上させたら……

徳は向上するけど、下がりもするわけだ。例えば、どこかに忍び込んで宝箱を勝手に開けてしまうとか、無力な敵を殺してしまうとか、逆に戦わずに逃げてばかりいると、どんどん下がっていってしまう。このように徳を破壊しつくすと復活させるのに大変な労力が必要となるわけだ。それだけ、このRPGの最終目的である聖者への道は厳しいのである。自分の徳の状態は、ロード・ブリティッシュ城の中にいるホーク・ウインドに聞けば教えてくれる。知らないうちに徳を破壊しないように行動しなければならない。



献身のカード。鍛治屋になれる。武器に関して使える。遠いところにいるんだ。



名誉のカード。騎士となる。武器、魔術共に使える一番有利なキャラ。



きよらかさのカード。レンジャーになる。武器、魔法がそこそこ使える。

▼ホーク・ウインドは8つの徳の状態を教えてくれるんだ。ちょくちょく来て確かめるようにしよう

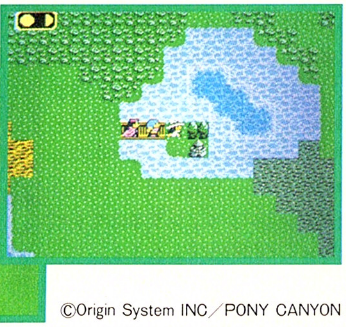


▲ここでお金をあげないと、やさしさの心が下がるんだよ



▼お金をあげないでいると、このように仲間に入ってくれなくなるんだ



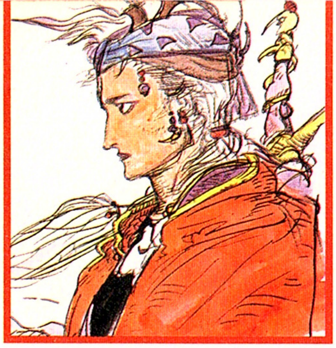


◀小島にあるのが神殿。アンクのパーツがもらえるはずだけど……

ファイナルファンタジーII

スクウェア／12月17日発売／¥6500





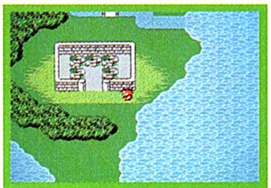
FFⅡいよいよ始動開始！

待ちに待ったFFⅡが、ついに明日（17日）発売になるね。必本では発売にさきがけ、これまでFFⅡのストーリーからゲームシステム、そして攻略法と紹介してきたんだけど、どう？　もうシステムから攻略手順まで頭にインプットされているかな。

とりあえず、前半最大のイベント大戦艦破壊までの道順を下にまとめてみたのでプレイの参考にしてくだされ。そして今回は、前号からの続きで雪原の洞くつのB4からカシュオーン城、大戦艦からディストまでのマップ公開&攻略法なのだ！

大戦艦を破壊するまでの道のり

ゲーム前半では、帝国軍が建造した大戦艦を破壊することが、パーティーに課せられた使命なのだ。これは大戦艦までの道順を示したものなんだけれど、このように情報を集めてキーワードを聞いて、ダンジョン内でアイテムを探しながら大戦艦に迫ろう。



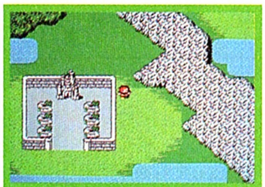
1. アルテア

ヒルダから合言葉〔のばら〕を聞く。ミンウ「フィンへ行きなさい」



2. ガテア

ここでは、フィンにあるパブのマスターの情報を聞く



3. フィン

パブのマスターと話す。隠し部屋にスコットが。〔リング〕もらう



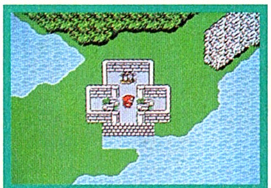
4. アルテア

ヒルダから〔ミスリル〕の情報。ミンウが仲間になる。カヌー入手



5. パルム

ここからポフトまで有料で定期船が運航されている。船に乗る



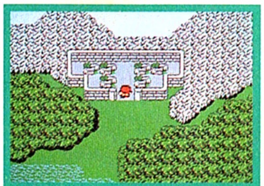
6. ポフト

パブにシドがいる。有料で〔ひくうせん〕に乗ることができる



7. バフスク

ダークナイトの指揮の下大戦艦を建造中。町の人間は何も話さない



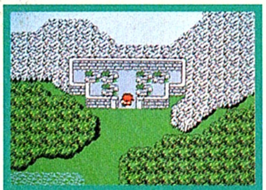
8. サラマンド

町の男たちはセミテ鉱山で働かされている。ヨーゼフと話す



9. セミテ鉱山

ダンジョン。ヨーゼフの娘ネリーとポール救出。ミスリル入手



10. サラマンド

町に男たちが戻る。ヨーゼフ「すまなかった、何でも言ってくれ」



11. アルテア

武器屋にミスリルを渡す。ミスリル製武器流通。ヒルダと話す



12. バフスク

反乱軍のスパイと接触。大戦艦への通路を発見する



13. 大戦艦へのダンジョン

ダークナイト「大戦艦は完成した」大戦艦飛び去る。通行証発見する



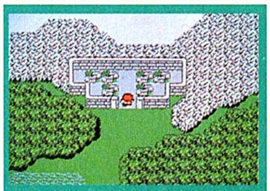
14. ポフト

大戦艦の襲来で多数死亡。シドに大戦艦の弱点について聞く



15. アルテア

ミンウ、パーティーから離れる。ヒルダに女神のベルについて聞く



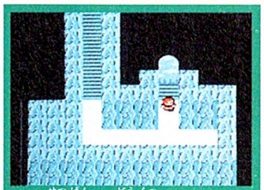
16. サラマンド

ヨーゼフに女神のベルについて聞く。ヨーゼフ仲間となる



17. セミテ鉱山

BⅠにある隠し部屋からヨーゼフの雪上船を見つける



18. 雪原の洞くつ

アダマンタイマイを倒し女神のベル入手。ボーゲンとの決闘



19. カシュオーン城

ゴードンが仲間に。エギルのたいまつを見つけ太陽の炎をともす



20. アルテア

王女が帝国軍に捕まった、フィンの北に大戦艦が、との情報を得る



21. 大戦艦

ヒルダとシドを救出する。太陽の炎でエンジンを爆破する



22アルテア

国王死す。ミンウは旅立ちゴードンはパーティーから離れる

ショップでは買えないアイテム……………❶

ショップに売っていないアイテムはほとんどダンジョンの宝箱の中に入っている。どれもスグレモノなのである！



にんにく

アンデッドモンスターに効果があるアイテムだ



ウィンドフルート

澄んだ音色が風を呼び竜巻を作る。風の精シルク作

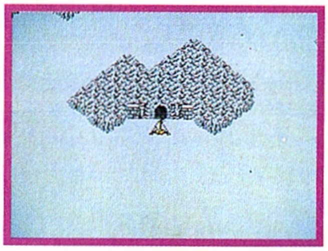


つめたがい

白魔法シェルと同じ効果を発揮する不思議な貝なのだ

❖雪原の洞くつ

セミテ鉱山でヨーゼフの雪上船を発見したらやってくるのが、ここ雪原の洞くつだったね。前号ではB3までのマップを紹介したので、今回はB4、B5とB5にある隠しフロアのマップ公開だ。このマップを参考にして、アダマンタイマイを倒し女神のベルを手に入れてほしい。



ショップで買えないアイテム……………❷



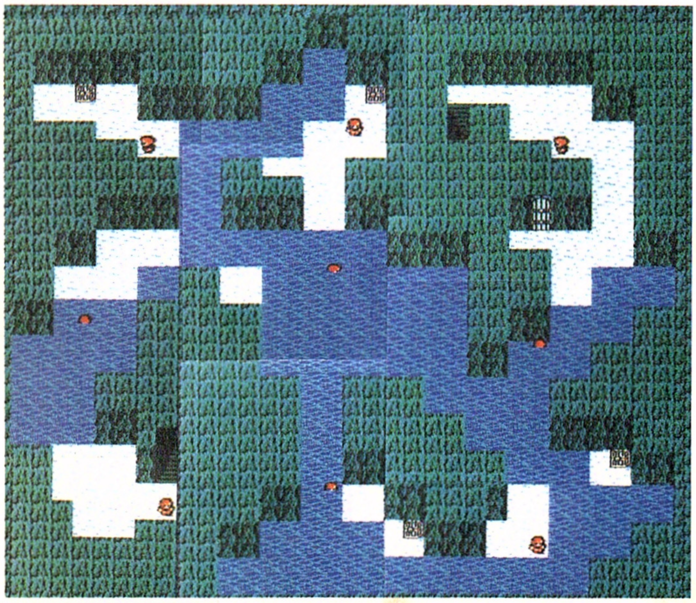
南極の風
南極の風が結晶になったもので、ブリザドと同効力を持つ



エルメスのくつ
攻撃回数が増えるアイテムでヘイスロと同じ効力だ

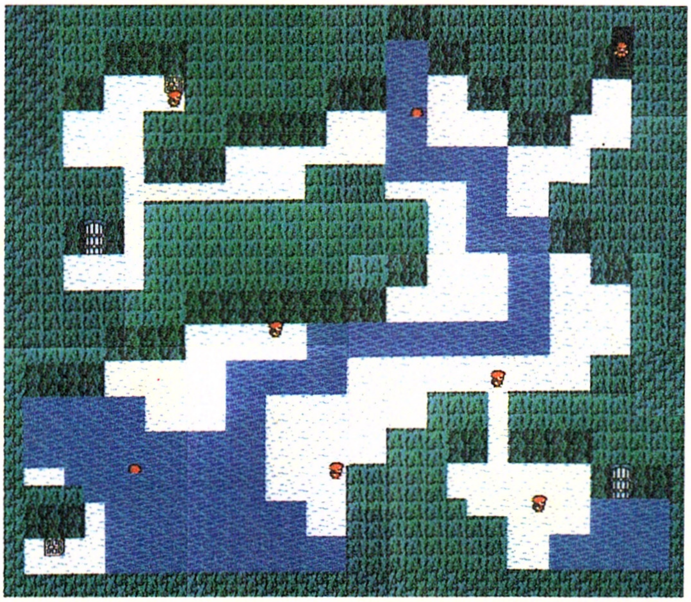
B4

ここには宝箱が4つ点在している。余裕があれば全部、なければ下への階段の左横にある宝箱だけでも開けよう。



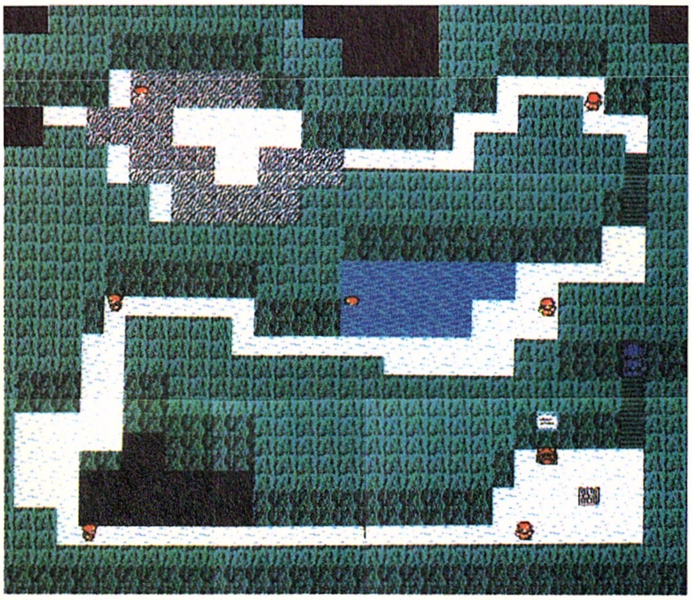
B5

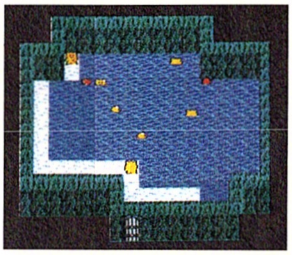
扉が2つ。ジャイアントビーバーがいてかくしフロアへ通じているのはどちらか？前号にヒントがあるぞ。



B5 かくしフロア

このフロアの奥にアダマンタイマイが女神のベルを守っている。戦いの前に宝箱を開けよう。





▲ジャイアントビーバーのいる隠し部屋だ。一匹、話の通じるヤツがいる

アダマンタイマイとの決闘

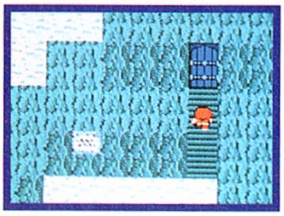


▶アダマンタイマイはメチャ強い。でも南極の風が必殺アイテムとなる

女神のベル入手

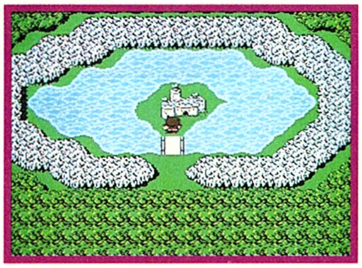


カシュオーン城の扉を開けるために必要な女神のベル。これを手に入れてB1へ進んで出口へ向っているとボーゲンが出現する。彼を倒して出ようとすると、思わぬ出来事がパーティーにふりかかることになるのだ。



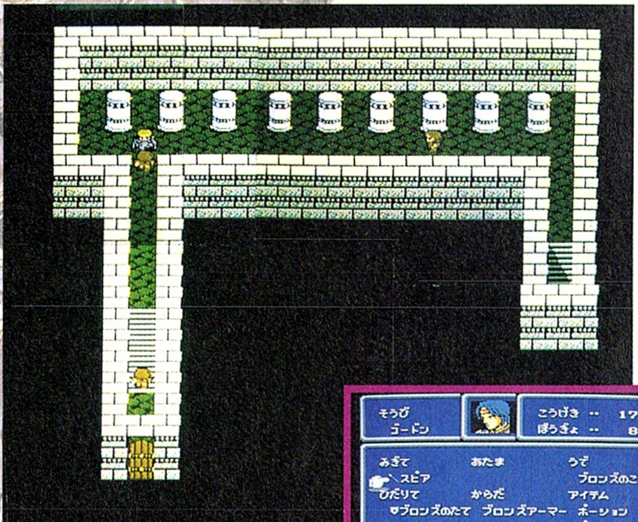
B1への秘密のとびら

前号を取り出して雪原の洞くつのB1を見てほしい。奇妙な扉があるのに気づく。この扉はかくしフロアの右端にある扉とつながっているんだ。女神のベルを入手したらここから脱出だ。



カシュオーン城で太陽の炎を!!

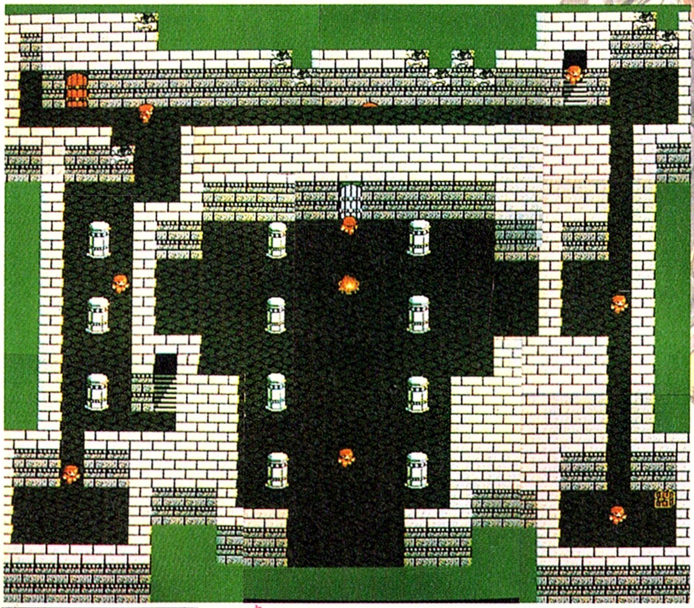
雪原の洞くつで女神のベルを手に入れはしたものの、大きなダメージを負ったパーティーは町で傷を癒すと、カシュオーン城へとやってきた。中に入ると中央に太陽の炎が燃えているが、エギルのたいまつがないと炎を手にいれることができない。たいまつはどこに？





1F

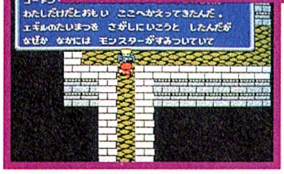
中央の扉をあけて右のマップの通路でゴードンと会って下へ降り、できれば宝箱開けてから２Ｆへ向かおう。

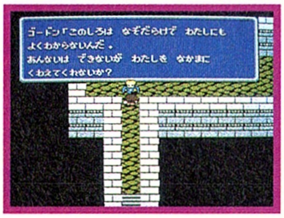


ゴードン仲間に加わる

ハルクたちが、女神のベルを使ってカシュオーン城の扉を開けて進んで行くとゴードンがいた。

アルテアで「帝国軍との戦いから逃げ出して、兄を死なせてしまった」と自信を失っていたカシュオーン王国の王子ゴードンは、密かにカシュオーン城へ舞い戻っていた。彼は失いかけた自信を取り戻すべく、太陽の炎を取りに来ていたのだ。そして、ハルクたちはゴードンをパーティーに加え、エギルのたいまつを求めて奥へと進むのだった。

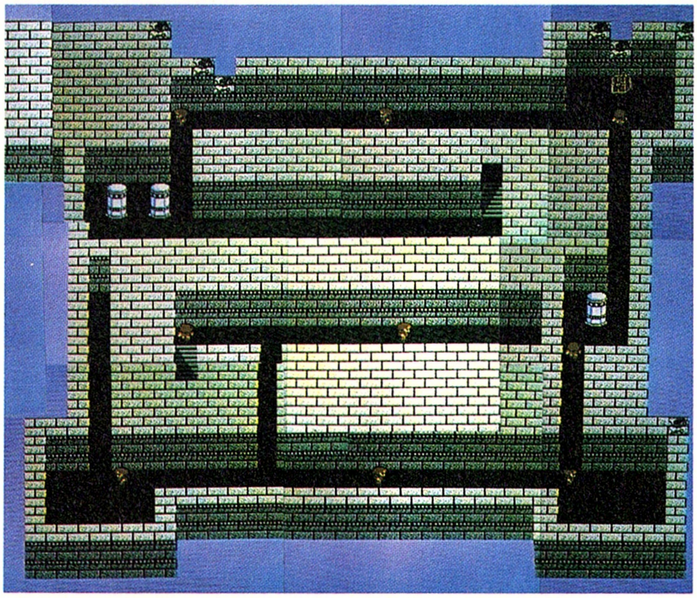




◀太陽の炎をさがしに、カシュオーン城へのりこんでいたゴードンと合流。パーティーに入った

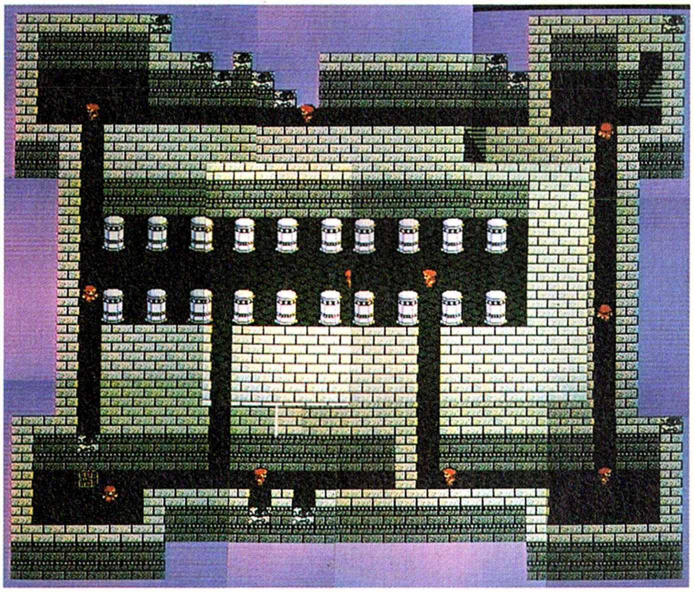
2F

２Ｆはシンプルなフロアだ。ぐるっと回り、途中の宝箱を開けて上の階へ進めばいい。ウェアラットの猛毒に注意。



3F

このフロアもぐるっと回るんだけれど、左下の宝箱は開ける価値あり。ただ、モンスターと抱き合わせだけど。



ショップで買えないアイテム……………③



バッカスの酒

この酒を飲むことによって攻撃力が上がり回避率が下がる



死神の像

相手を恐怖に陥れおい払ってしまう。白魔法フィアーと同じ

ショップで買えないアイテム……………………④



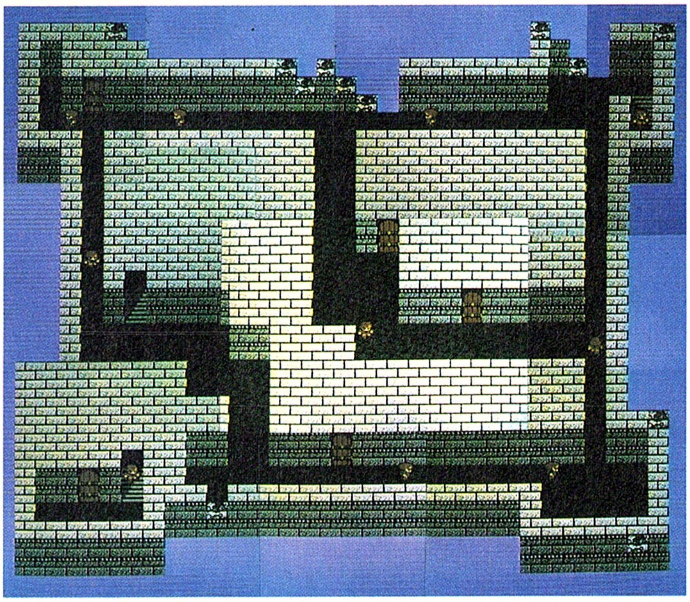
砂時計
タイムストップ、つまり時間を止めて相手が攻撃できなくする



眠り草
スリプルと同じ効果で相手を眠らせて攻撃できなくする

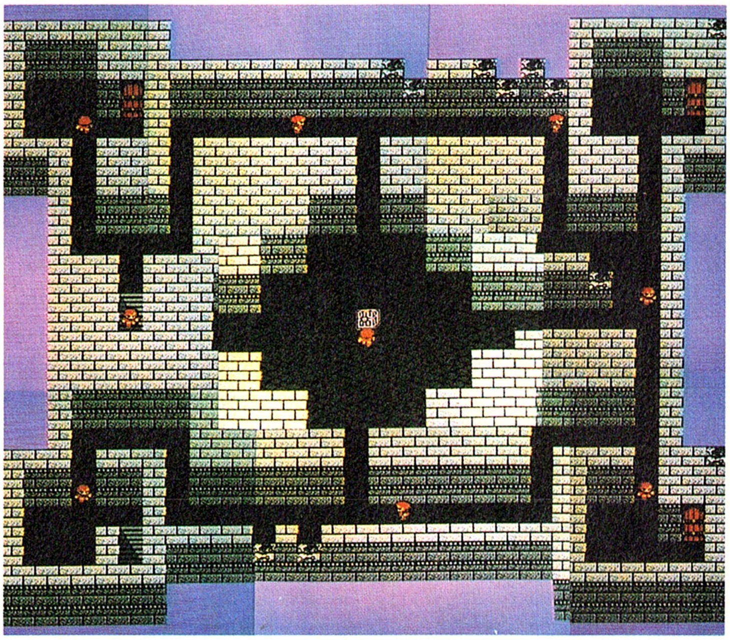
4F

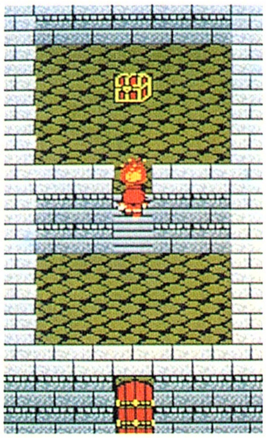
ここには扉が５つ。そのうち１つは上から降りてこないと入れない。そしてその扉の奥にエギルのたいまつが。



5F

３つある扉の１つには宝箱が３つある。後はモンスターだ。中央の宝箱にはスグレものが入っている。しかしモンスターと抱き合わせだ。左下の階段から４Ｆへ。





エギルのたいまつはここだ

▶この宝箱の中に目指すエギルのたいまつがある

エギルのたいまつを守るレッドソウルとの戦いの時



４Ｆの扉を開けて中に入るとエギルのたいまつを守るレッドソウルがいる。こいつは下のデータのようにかなりの強敵。特にファイア、ブリザド、サンダー、クラウダとくりだす魔法攻撃は熾烈。戦う前に全員のＨＰを回復しておこう。

レッドソウル



攻撃パターン	ファイア、ブリザド、サンダー、クラウダ
HP MAX	540
MP MAX	30
攻撃回数	01
攻撃命中率	80
攻撃力	35
攻撃効果	なし
回避回数	01
回避率	60
防御力	40
魔法防御回数	4
魔法防御率	40
モンスター種別	魔法、陸、空
効果なし	なし
弱点	なし
逃走度	85
特殊防御	すべて

エギルのたいまつに太陽の炎をともせ！

おそらくレッドソウルとは生死をかけた壮絶な戦いになると思う。ケアルやポーションを有効に使った攻撃パターンを考えよう。

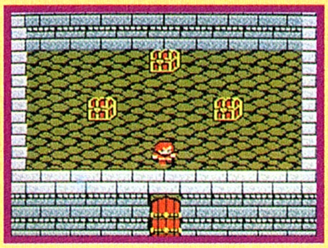
そして、みごとにエギルのたいまつを手に入れて、１Ｆにあった太陽の炎をたいまつにともすんだ。太陽の炎を手に入れたら、もうここには用はない。いったんアルテアへ戻ろう。





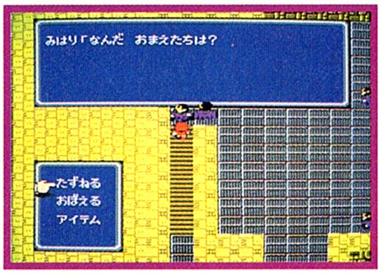
扉の向こうに宝箱が！

４Ｆと５Ｆのある扉の中には３個の宝箱がそれぞれ入っている。内容は４Ｆのほうは武具中心、５Ｆはアイテム中心だ。どちらかといえば４Ｆのほうが高価なアイテムである。



大戦艦を破壊する時が来た!!



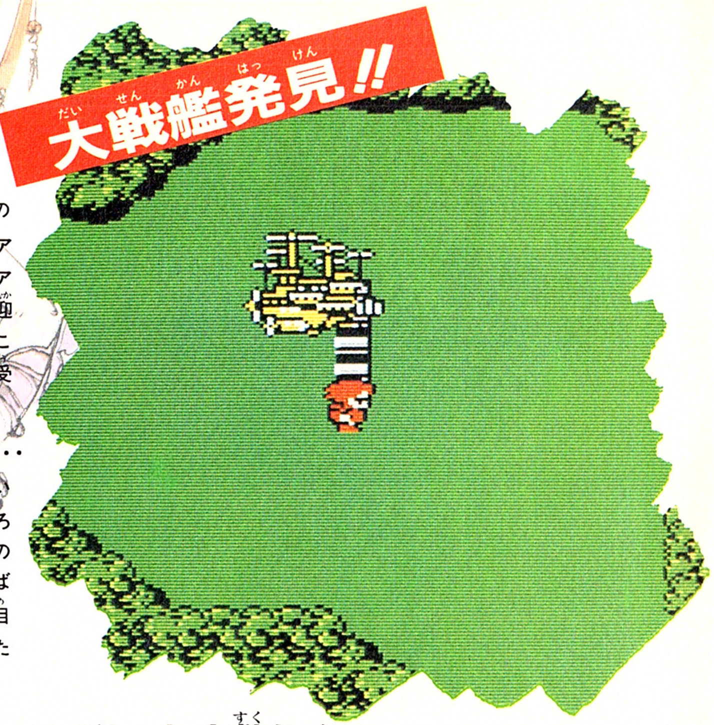


アルテアにて

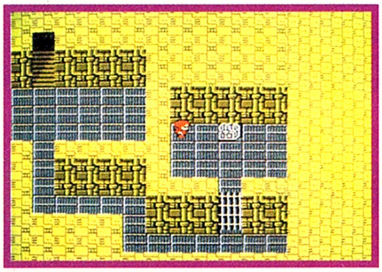
太陽の炎を手に入れて、カシュオーン城の外へ出てみると、思いがけない光景が! アルテアに戻って見たがヒルダの姿はない。アジトで話を聞くと「あなたたちを飛空船で迎えにいった王女が帝国軍に捕まった」とのこと。そして「フィンの北で大戦艦は補給を受けている」との情報を得た。

大戦艦内に入るには……

フィンの北をずーっと歩いていくと、ついに大戦艦を発見。さっそく中へ入ったところ帝国軍の戦士が行く手をふさいでいる。そのまま通ろうとすると、反乱軍であることがばれて戦闘シーンとなる。こうなっては勝ち目がないので、ここではバフスクで手に入れた通行証を見せてやろう。

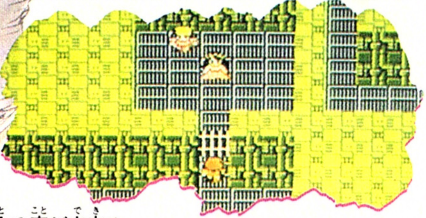


鉄格子の向こうへ……



フロア1の大広間の右にある階段を降りると、フロアIIの右にある小さな部屋につながっている。ここには鉄格子があって中にある宝箱までたどりつくことができない。一体どうやったら取る事が出来るだろう。

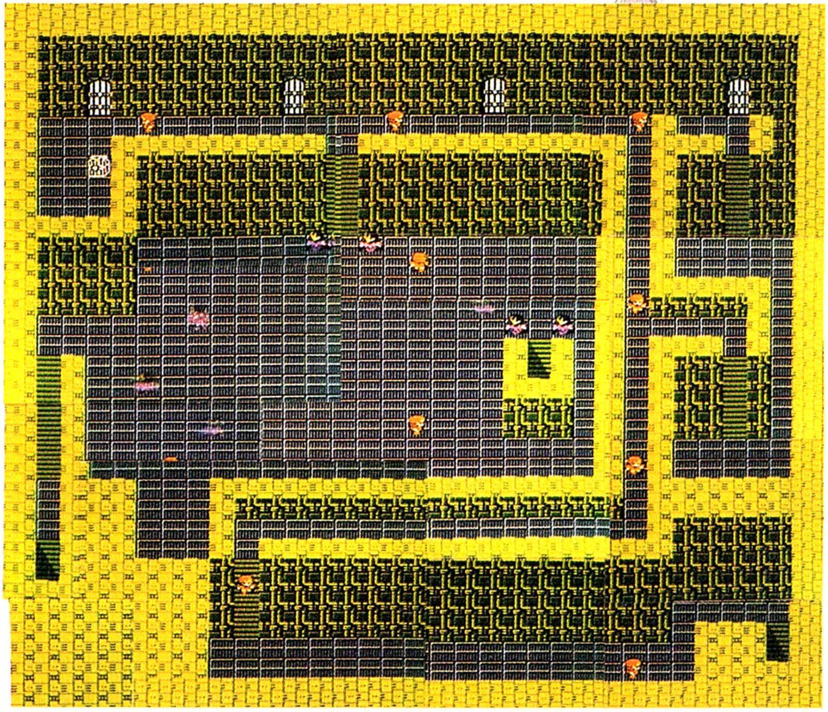
王女ヒルダとシドを救え!



大戦艦内でやることは2つ。ヒルダとシドを助けることとエンジンの破壊だ。最初に2人を助け出さないと、エンジンを破壊することができない。が、助け出したら艦外へは出られなくなる。テレポは艦内では使えないから注意!

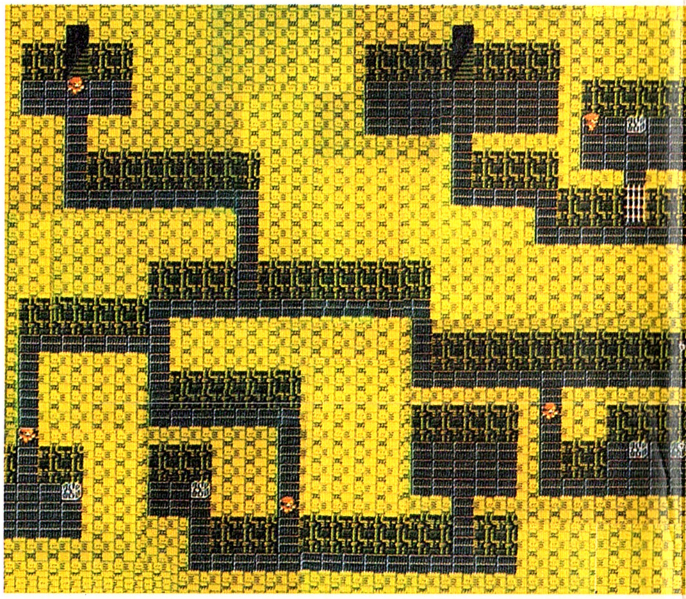
フロアI

2つの別のフロアへの階段と、扉が4つ。扉はもっとも行きにくい扉が当たり。どこへつながっているか階段を降りてマップと見比べてみよう。



フロアII

ここは、右上と左の2つのフロアに分かれていて、入ってくる場所が違っている。まず、このフロアで2人を助け出そうね。



ショップで買えないアイテム……⑤



硫酸のビン
これを使うことによって黒魔法クラウダと同等の効果を得る



うらぎりのきば
これにより同士撃ちが始まるというコンフュと同じアイテム

ショップで買えないアイテム……………⑥



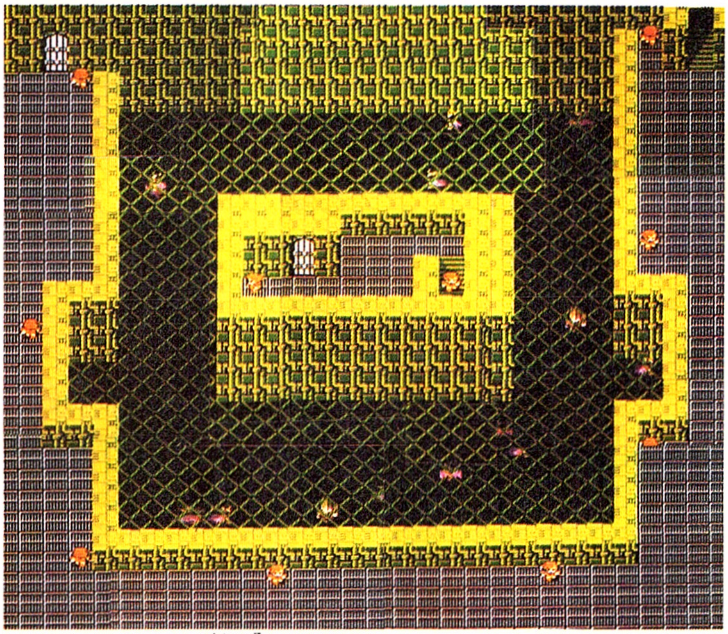
ヘルファイヤー
黒魔法ファイアと同じ効果があり、敵に対しかなりの威力だ



大地のドラム
その低い響きは大地を割り、地中に敵をのみこんでしまう

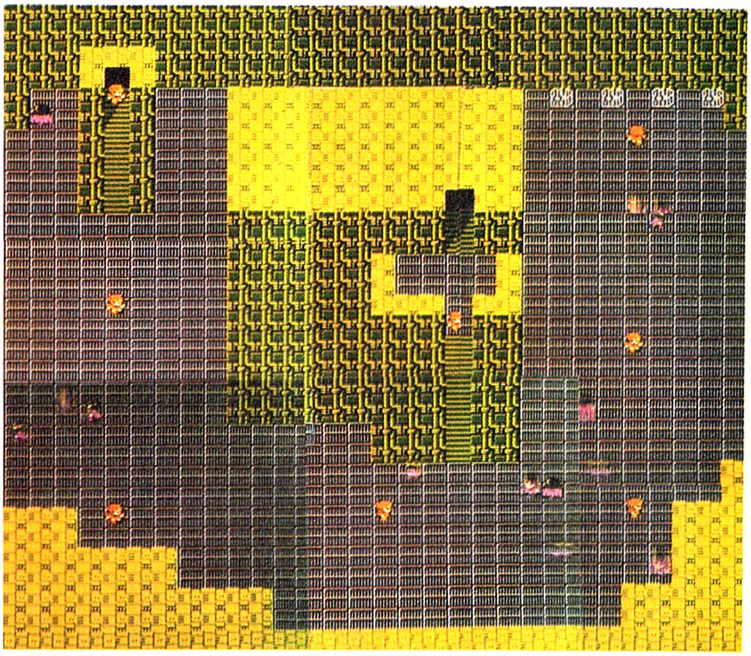
フロアIII

このフロアは右の階段から左の扉までひたすら進むのみ。中央へは別のフロアを経由しないとこれない。



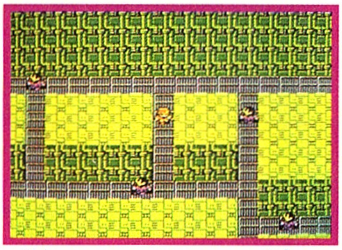
フロアIV

このフロアも基本は左から中央の階段までたどりつけばいいんだけれど、右上に宝箱が4つある。この中身はすっばらしいものなのでぜひ開けるようにしたい。

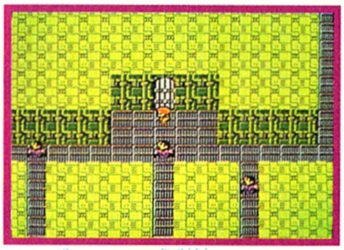


フロアVは迷路フロア

フロアV、ここは入り組んだ通路が縦横に走っていて迷路となっている。しかも、通路の要所には戦士が立っていて向こうへ行くことができない。だから戦士を避けながら、中央にある扉をめざさなければならないんだ。最短距離を歩いたとしてもかなりの距離になるから、モンスターにかなりいためつけられることになる。とくに猛毒に注意、毒消しが足りなくなりそうだから。

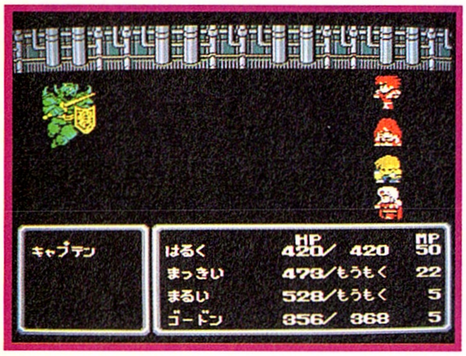


▲戦士をさけてエンジンルームを目指せ!



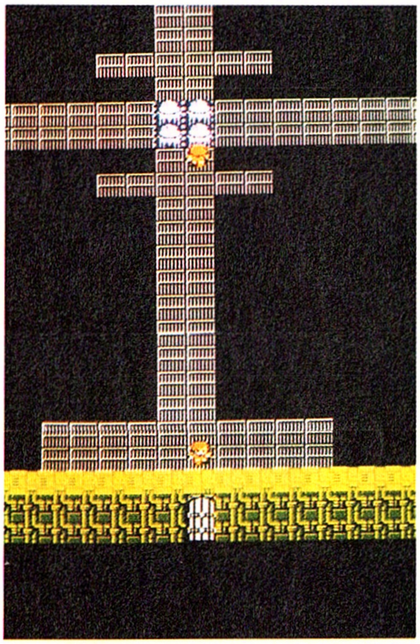
▲この扉のむこうが大戦艦のエンジンだ!

戦士には戦いを挑むな!!

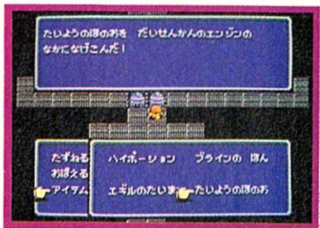


途中にいる戦士の向こうに行きたいと思ってもけっして決闘をしようなどと思ってはいけない。なんたってキャプテンはとっても強いんだから。HP MAXが750もあって、攻撃命中率80、攻撃力60、回避率60、防御力50を誇る。ま、よっぽど強くなっていないと勝てる相手じゃない。触らぬキャプテンに祟りなし!

ここがエンジンルームだ!!



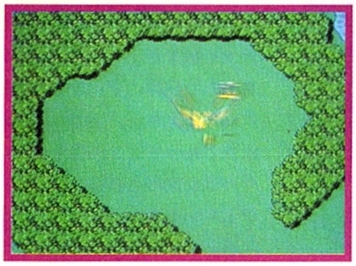
▼さあ、太陽の炎を大戦艦のエンジンの中へ投げこもう!!



フロアを1周するように進んでとうとう中央の扉に。その扉を開けて中へ入る。一本の通路が上にすっとのび、歩いて行くとやがて、4基のエンジンからなるエンジンルームが。

ここここそ、大戦艦の中枢部。ここへたどりつくためにどれだけ苦労してきたことか。しかし、いま、その苦労が報われるのである。

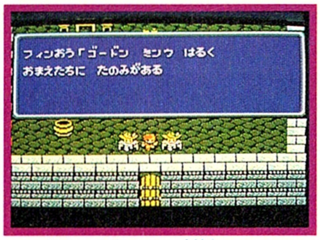
ここまできたらすることはただ1つ、シドから教わったように太陽の炎を使って、エンジンを暴走させて、大戦艦を破壊するのだ。



▶太陽の炎を投げこまれた大戦艦が大爆発した瞬間だ!!



フィン国王の死……そして新展開が!!



▲瀕死の状態にある国王はゴードン、ミンウ、ハルクらを呼んだ



▲国王はゴードンに反乱軍の指揮をとってもらいたいと頼んだ



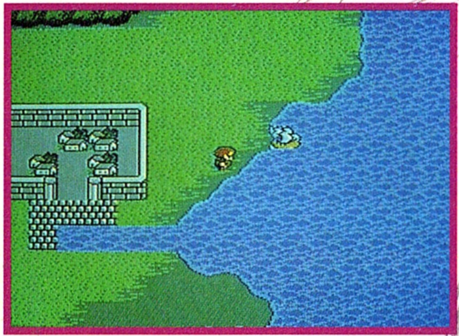
▲ミンウにはアルテアの本の封印を解くようにと言う



▲そしてハルクらにディストで竜騎士を探すように言うと国王は息を引きとった

思えば長い戦いだったけれど、にっくき帝国軍のシンボル大戦艦を破壊して、意気揚々とアルテアに戻ってきたパーティーではあったが、すでに事態は急を告げていた。国王の容体が急変していたのだ。さっそくミンウ、ゴードン、ハルクたちが王室へよばれた。国王は弱々しい声で言った「ハルク、ディストへ行って竜騎士を探してくれ。ミンウ、お前はミシディアへ行き、究極魔法の封印を解いてくれ。ゴードン、お前にはヒルダを助け反乱軍の指揮をとってもらいたい」と。

国王は死んだ。国王の指示にしたがい、ミンウは旅立ち、ゴードンはパーティーを離れ反乱軍の指揮に当たった。ハルクたちはゴードンに〔りゅうきし〕についてたずね〔ひりゅう〕というキーワードを聞き出した。そして竜騎士を探しに、ディストをめざして3人のパーティーは出発したのであった。



女海賊レイラ登場!!



ディストへの途中パルムへ立寄ると、めずらしく女がいる。話をすると「ちょうどディストまでいくところさ、乗ってかない」って。なんとなく調子がよすぎる気もするが、せっかくだから乗せてもらいましょ。というわけで、町の外へ出ると、何と定期船以外にもう1隻船が岸に停泊しているではないか。FFⅡでは船つき場でなくても船をとめることができるようだ。これは便利な乗物になりそうな予感。とりあえずはお言葉に甘えて乗船！　船はBGMにのって大海へ。順調に進んでいくかと思われた船が海の真ん中で突然ストップ。そして人相の悪い男どもが取り囲み、あの女が言った「身ぐるみ残さずよこせば命だけは助けてやるよ」女海賊レイラの登場であった。

レイラのおどしだゼィ



▲ハルクたちを取り囲むと、「身ぐるみおいてきな、命だけは助けてやるよ」とみごとなおどしをレイラがかけてきた

海賊との対決

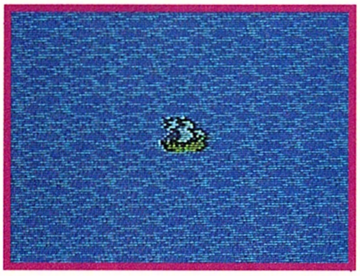


レイラ改心する！



▲海賊どもがあっさりハルクたちにやられて観念したレイラであったが、ハルクたちに助けられ、改心してパーティーに加わる

船を入手!!



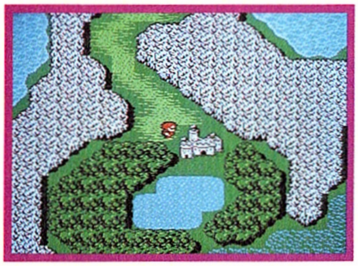
▲レイラがパーティーに入ったため、船が自由に使えるようになった。これで海の向こうの大地へも行けるようになったのだ

身ぐるみよこせと言われてハイそうですか、と渡すわけにはいかない。竜騎士を探すという任務があるのだから。だいたい世界に平和をもたらそうとしている者たちが、海賊に襲われてやられたとあってはこれはもう笑いぐさ。りっぱな武器も装備してパワーもアップしているんだから、ここはもう戦うっきゃない！　で、戦闘シーンへ。ずうたいがでかくて、数も多いのでビビったりもするんだけれど、実際戦ってみるとそれほど強くはない。というより、はっきりいって弱い。あっというまにやっつけちゃって、こっちが身ぐるみはいでやろうかと思ったけれど、それも大人気ないのでゆるしてやると、レイラちゃんあっさり改心して船をお土産に仲間に加わってくれたのであった。

そしてディストへ



▲ディストのある島へ上陸！　Ⅱでは船はどこでも接岸できるのでラクだ。ただ上陸の場所を忘れないようにしよう



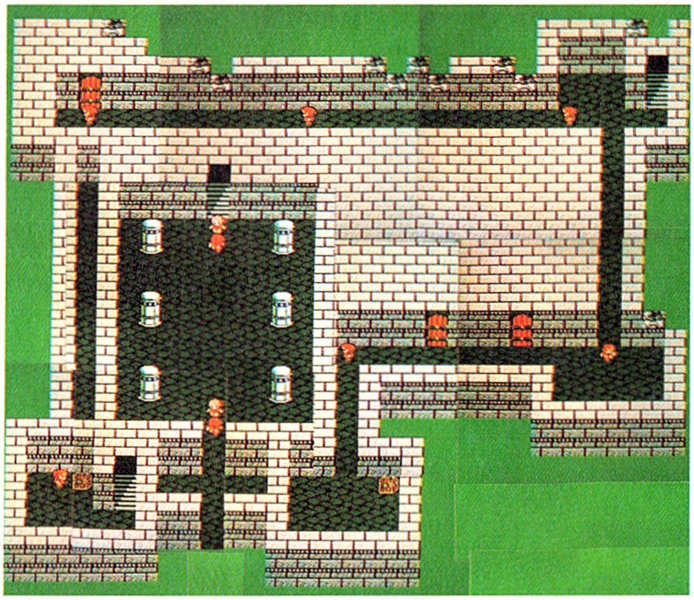
❖ディストに飛竜の生き残りがいた！

ディストは船で海をずうっと南下したところの島の中にある。船が手にはいったので行動範囲もいっきに広くなったが、海にいるモンスターの相手もしなければならなくなった。周囲には町がいつもあるわけではないので、できればコテージを買っておくと便利だ。

さて、船を降りてディストへ入るとそこは2つのフロアからなっていて、入ってすぐガキとご対面となったが、こわがって、すぐにどこかへいってしまった。一応ダンジョン形式になっているけれど、ここではモンスターはでないので、ゆっくり散策することができる。しかし、フロア内は複雑なので全部見て回るのには時間がかかった。その結果、アイテムの宝庫であり最後の飛竜がいることがわかった。

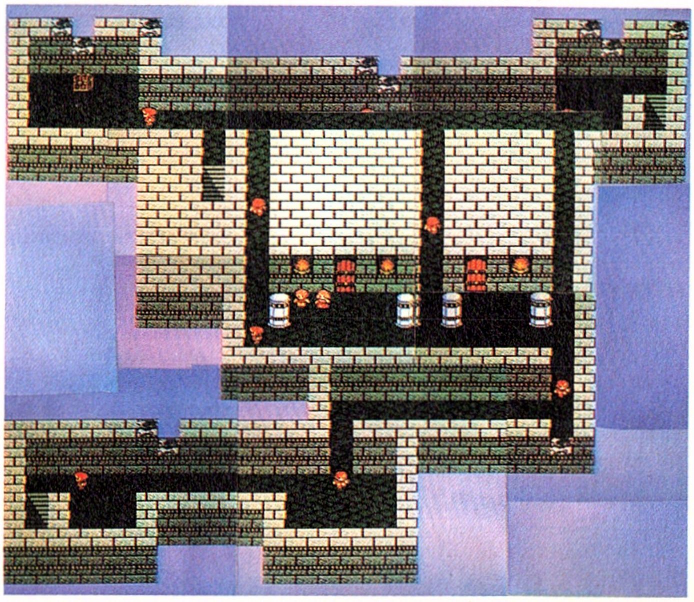
1F

1階には子供がいて話そうとすると逃げてしまう。まずは中央の階段から2階へ上がってみるんだ。



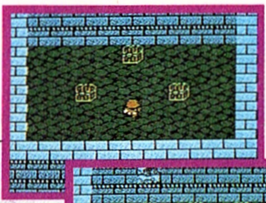
2F

ここに子供とその母親がいる。下への階段もあるのでまずはくまなくアイテム探しをしよう。



ディストはアイテムの宝庫だ!!

ディストには宝箱がいっぱい。その中に武器や魔法の本、ショップにないアイテムなどがぎっしり。ただ、ここにくるまでにアイテムわくいっぱいに買って重装備しているはずだから、すぐ持てなくなってしまうはず。そこで不必要と思えるものは涙をのんで捨てましょう。もしパーティーの装備アイテムわくが空いてたら捨てずにそこへつっこんだほうがいいね。魔法の本もすぐ誰かに渡してわくを確保しておこう。



◀アイテムは必要なものを取るのだ



▶宝箱が8個。どれもほしいものだ

母親と子供から飛竜の情報を！

2Fには入口にいた子供と母親がいる。とりあえず母親に話を聞くと彼女は竜騎士の妻だと言うではないか。しかし「竜騎士たちは勇敢に戦いました。ですが、皇帝は卑劣にも飛竜の飲み水に毒を入れたのです」と母親。そして飛竜は死に、飛竜と一心同体であった竜騎士たちも殺されてしまったという。が、「飛竜はこの部屋で眠っているよ、でも、もうすぐ死んじゃうっておかあさんが…」と子供が言った。

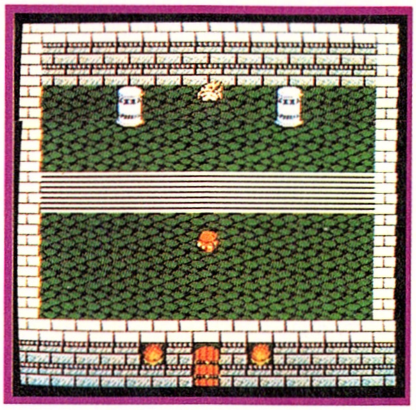


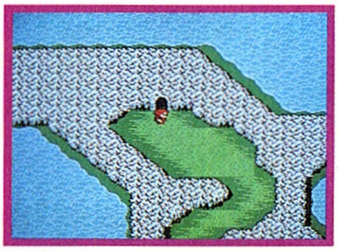




扉の奥に飛竜が

子供の言う通り、扉の奥に弱弱しい飛竜がいた。しかし、まったく話は通じない。ただ、何か訴えているのはよくわかった。なんとか、話をする方法はないものか？ふたたび母親と話をしてみると「ペンダントさえあれば飛竜と話せるのに…北に飛竜の洞くつがあります。あそこの地下2階にペンダントがあるかも…？」有力な情報である。





北の洞くつへ……

母親の情報をもとにディストの北へ進んで行くとすぐ洞くつが見つかった。これが、飛竜の洞くつの入口らしい。ここから、とりあえずペンダントを見つけてディストへ戻り、飛竜と話をしてみよう。

ショップでは買えないアイテム………………⑦



聖者の知恵
これを使うとその戦闘に限り知性が最高になるのだ



聖者の心
これを使うとその戦闘に限り精神が最高になるぞ



ショップでは買えないアイテム……8



ユニコーンの角
幻の獣ユニコーンの角はあらゆる病気に効き目がある



くもの糸
白魔法スロウと同じく相手の攻撃回数を減らす効果がある

ダンジョンに巣くうモンスターたち

ダンジョン内のモンスターたちは（フィールド城にも登場するモンスターもいる）、たとえ同じ形をしていても、色によってそのパワーは全然違ってくるので、たとえ同じ姿のモンスターを見つけても、場合によったら攻撃パターンを変えなければならないこともしばしばだ。たとえば4人で4匹のモンスターを攻撃するのは弱いモンスターで、同種でも強いモンスターは4人がかりで1匹ずつ倒していくというように。また、下の表で「攻撃効果」は敵の特殊攻撃のことで、「効果なし」はそこにかかれている魔法などの攻撃は、モンスターに対して効果がないということだ。

雪原の洞くつ

雪原の洞くつに住むモンスターは冷気には強いが、炎に弱いものがけっこういる。弱点をよく見極めてから攻撃しなければならないのだ。


ゾンビ


バルーン


アイシクル


スノーマン


デュアルヘッド


ボーゲン

	ゾンビ	バルーン	アイシクル	スノーマン	デュアルヘッド	ボーゲン
HPMAX	30	20	60	45	80	240
MPMAX	0	10	0	0	0	20
攻撃力	17	9	17	9	25	25
攻撃効果	なし	なし	なし	なし	なし	なし
防御力	0	0	17	4	17	17
効果なし	冷気、神経、精神	神経、精神	精神	なし	精神	なし
弱点	炎	稲妻、炎	炎	炎	神経	なし
特殊防御	死	なし	冷気	冷気	なし	なし

カシュオーン城

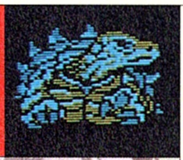
カシュオーン城でまず注意が必要なのがバルーン系の自爆モンスターだ。そして最上階近くになるとランドタートルやオーガといった大型強敵モンスターが出現する。


シャドウ


ソルジャー


ウェアラット


オーガ


ランドタートル


レイス

	シャドウ	ソルジャー	ウェアラット	オーガ	ランドタートル	レイス
HPMAX	45	45	60	100	140	60
MPMAX	0	10	0	0	0	0
攻撃力	17	17	17	25	35	9
攻撃効果	盲目	01	猛毒	なし	なし	HPドレイン
防御力	9	9	4	17	35	9
効果なし	神経、死、稲妻、精神、変化	なし	精神、死	なし	毒、稲妻	冷気、神経、毒、死、精神、変化
弱点	炎	なし	なし	なし	冷気	炎
特殊防御	死	なし	なし	なし	なし	死

大戦艦

大戦艦の敵の攻撃は魔法と猛毒のるつぼといっても過言ではない。特に盲目になるのは最初から覚悟して、猛毒対策に毒消しとハイポーションを大量に用意することを勧める。


ガスト


ヒルギガース


ウェアパンサー


スタナー


マイン


マジシャン

	ガスト	ヒルギガース	ウェアパンサー	スタナー	マイン	マジシャン
HPMAX	100	750	190	100	190	80
MPMAX	30	0	0	0	30	30
攻撃力	25	100	35	17	35	17
攻撃効果	麻痺	なし	猛毒	麻痺	なし	なし
防御力	9	60	25	17	25	9
効果なし	冷気、神経、精神	なし	神経、死	なし	神経、精神	なし
弱点	炎	なし	なし	なし	稲妻、炎	なし
特殊防御	死	なし	なし	なし	なし	なし

HOT
GAME
SCANNER
HOT GAME
SCANNER HOT
GAME SCANNER
HOT GAME SCANN
ER HOT GAME SCANN
ER HOT GAME SCANNER
HOT GAME SCANNER HOT
GAME SCANNER HOT GAME
SCANNER HOT GAME SCANNER
HOT G
AME S
CANNER

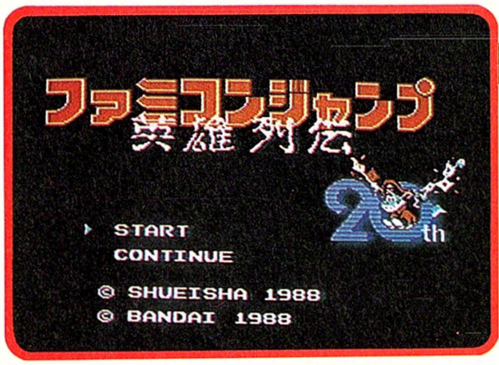
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

カセット／バンダイ／2月25日発売予定／6500円

FAMICOM JUMP



ファミコンジャンプ～英雄列伝～

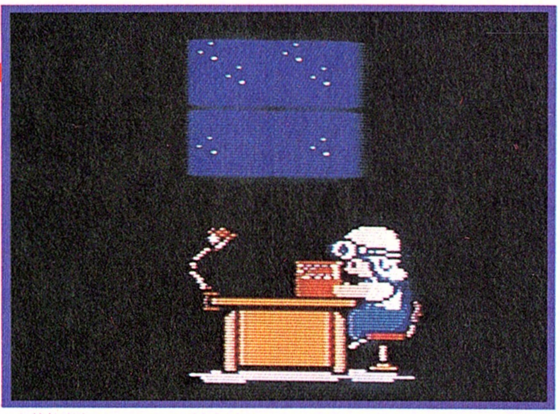
ファミコンジャンプがでーるぞ～♪ てなワケでファンの皆さん、お待たせしました！『豪華!!』と思わずウナっちゃう、ジャンプワールドを大紹介!! さぁ、このリッチソフトを買わなきゃキミに春は来ない、かもよっ！

文／クリリン福留

▶ファミコンジャンプは世界一ィィィィイ!!

このゲームは〝ジャンプワールド〟！ つまり週刊少年ジャンプが創刊されてから20年間分のマンガキャラが住む世界が舞台なんだ。ところがこのジャンプワールドがピッコロ大魔王に征服されてしまった!! この異変を救うためキャプテンギャオ（ジャンプのマークになってる怪獣の船長さん）はひとりの人間をジャンプワールドに招いた。それが主人公、キミなんだ。

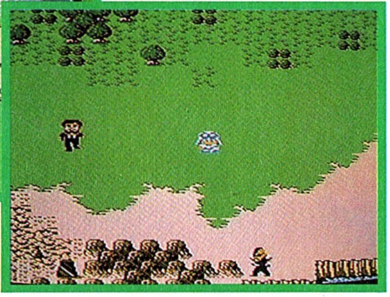
20年分のキャラが100人以上登場、まさに〝フルコース・オブ・ジャンプ〟とも言えるこの『ファミコンジャンプ』は20周年記念ソフトだけあって、とにかくすべてに気合が入ってるぞっ！ アクションRPGにありがちな経験値（ここでは努力値）かせぎも退屈な戦闘シーンだけではなく、いろんなイベントをこなすことでもできる。また戦闘もジャンプキャラ相手の野球やサッカーなど、まるっきりほかのソフトを楽しんでる気分にさせてくれる。〝北斗村〟や〝西の都〟など、これまたジャンプにちなんだ土地を、ケンシロウや抜作先生といった勇者たち（？）と一緒に巡ってピッコロ大魔王を倒しに行くこのゲーム、新年早々の㊩豪華版ソフトだ!! と、大鼓判！



▲週刊少年ジャンプ20周年記念誌〝ファミコンジャンプ〟を読んでいたキミはマンガの世界へと身も心も引っぱり込まれてしまった!!



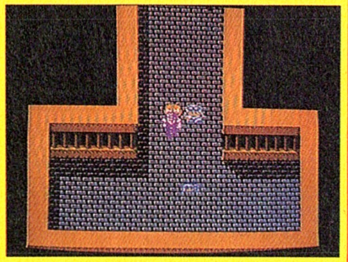
▲主要ポイントの近くにあるモノリス（石板）ではパスワードがとれる。こまめに寄らないと痛い目にあうぞ！



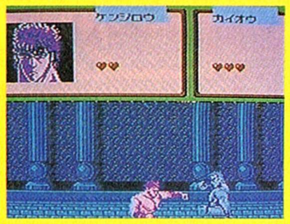
▼毒鬼警部やモヒカン男は敵!! キミの武器は自分の拳とロケットパンチ。倒して努力値をアップ！

サブゲームはものすげ～おもしれ～

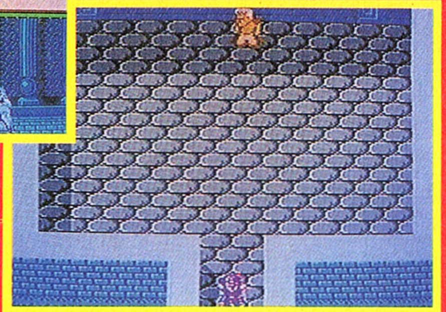
ふだんエリア上で敵に会うと１対１のアクションバトルで戦うことになる。ところがこのジャンプワールドには野球やシューティングなどの〝サブゲーム〟の楽しめる場所がある！敵キャラも味方キャラもモチロン『ジャンプ』でおなじみの面々だってのがウレP。C・ギャオがコントローラーの操作とアドバイスを提供してくれたらスタートボタンでゲーム開始だ！ それほど高度なテクニックも必要ない、あくまでも〝サブ〟のゲーム、ちょっとした息抜きのつもりで遊んじゃおう……と、言いたいトコだけど、ミスしちゃうとそれなりにバツがあったりするぞ!!



▲とうとう宿敵カイオウを見つけた!! ケンシロウがいつの間にか先頭に立っているぞ



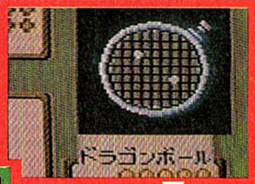
▲ケンシロウvsカイオウの一騎うち！リアルなアクションゲームで思わず〝あたっ!!〟



▶ボスを倒すと手下は急に弱気になるのかな？

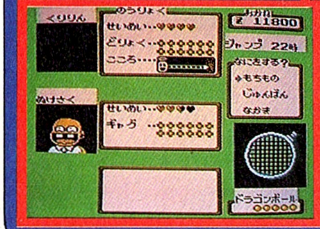
ドラゴンレーダーはこー使うんじゃ！

冒険を始める前にC・ギャオからもらったドラゴンレーダーで7個のドラゴンボールを探す。ただしレーダーだけで見つけるのは難しいって!?



▼球はマップ上である操作をしなきゃ見えない！

◀7個集めると死んだ仲間が生き返るんだけど…

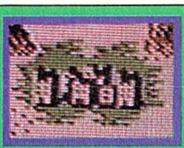




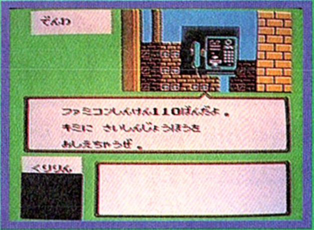
◀セレクトボタンでステータス画面に切りかわる

▶ここがジャンプワールド第一エリアの全貌だ!!

北斗村

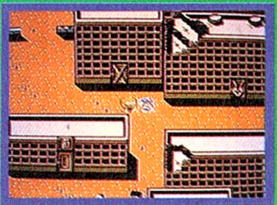


ジャンプワールドに迷い込んだキミが最初に訪れる場所がここ！ 体力回復ポイントやアイテム販売所は村の中にしかないので最初のうちは遠くに行かないようにしよう。ケンシロウやヤムチャ、リンの情報が入る。



▼町の中にもモヒカン男が！努力値とお金をかせごうぜ!! ▼コンビニエンスストアでテレカを買うとファミコン神拳110番に電話できるのねん





◀レストランで体力回復。コックさんは懐しい顔!!

ヤムチャの家

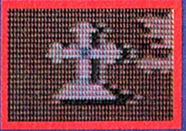


▼ケンシロウは死んでいるハズなのに！ ヤムチャの言うことを信じる？

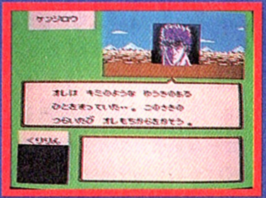


北斗村の西の橋を渡って南西に行くと砂漠の中にポツンとヤムチャの家が！ どうやらブルマ奥さんはいないみたいだね…。ケンシロウの墓を見てすっかりシオシオのパーになったキミに希望のアドバイスをくれるヤムチャ。ついでにドラゴンボールも探そう！

ケンシロウの墓



北斗村からヤムチャの家に行く途中で東に見える墓標…一度はすっかり不安になったキミも再びここに来る時はケンシロウを仲間にしてホッと安心！



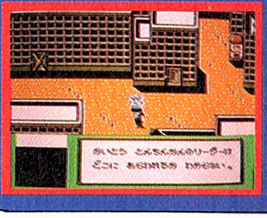
▶ケンシロウは生きている！ 力強い味方だっ



占いババの宮殿

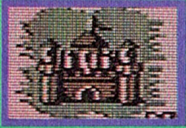


北斗村のはるか西の湖に浮かんでいる。おババの占いは当たるけど、ここには『キン肉マン』のバッファローマンとネプチューンマンが待ち受けてるぞ。



◀次なる勇者の居場所はおババだけが知っている

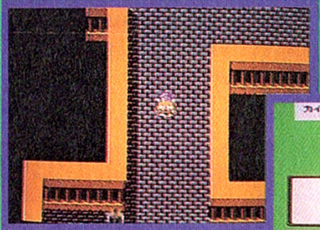
カイオウの城





▶抜作先生がいつの間にか仲間になった!?

第1エリアの最後にひかえているのは北斗村の南西、カイオウの城！ 広い、とにかく広い城の中には強敵がゾロゾロ。ただし手下の中にも情報をくれるヤツがいるからね。どうやらエリアボス、カイオウのほかに重要なある人物が捕われているらしい。その人物とは一体……？





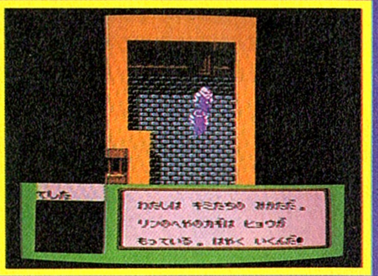
◀カイオウを倒すと、城の秘密の部屋に入れるぞ！

▲ちゃんとマッピングしなけりゃ迷っちゃうぐらい広い城なのねん

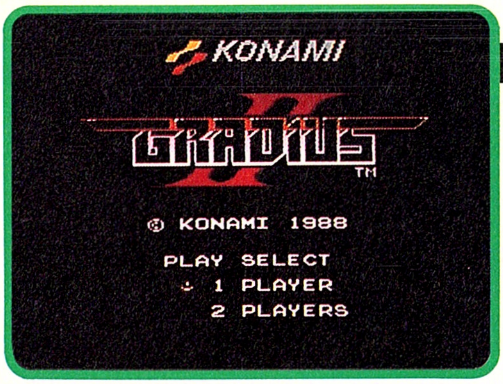
第2エリア・西の都に何がある？

第1エリアを晴れてクリアしたキミは次のエリアへ移動できるようになる。舞台は西の都からスタート！ 都の中は北斗村とはうって変わってにぎやかそうな町。なんと"バンダイ"という名のおもちゃ屋なんかもあるらしい。また、ふたつめのモノリスもこの近くにあるので、やっぱりまめなパスワードとりをオススメするよ！ この町出身のブルマはいるのかな？ そして、時間と空間を越えた世界、ジャンプワールドはこの先どうなっちゃうんだろう？ あぁ発売日が待ち遠しい！





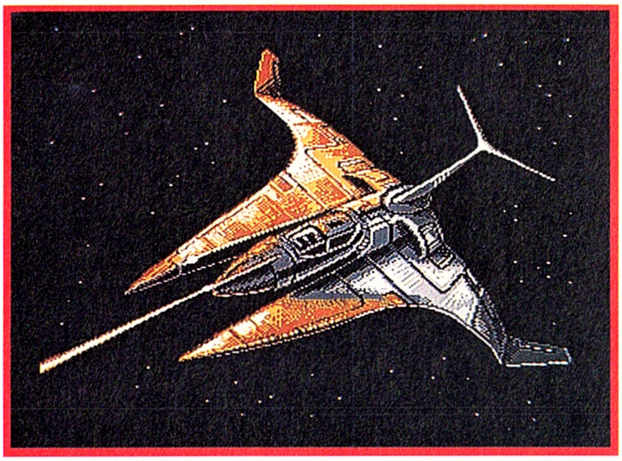
▲大事な人を救出したらフィールドに戻る。次に向かうは西の都だ!! ◀カイオウを倒したのもつかの間、今度はまた新たな敵と戦うのか!?



グラディウスII

FC版STGの長年の夢、あの画期的な上下スクロールをついに実現したグラII。AC版にはないオリジナルステージも盛り込んで、よりエキサイティングに、よりハイクオリティに、グラディウスファンを魅了する!

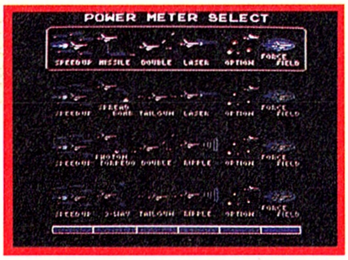
文／S-MAN



STGの最高傑作となるか!?

グラIIはシリーズ最高峰だけあって、さすがにかなりのハイテクニックを要するゲームに仕上がっているんだ。もちろんビジュアル面でも、今の時代にあわせて、美しくかつグロテスクなグラフィックが用意されているわけで、もう最初のステージっからブットビの衝撃を与えてくれちゃうのだ。

基本的には、グラ沙羅のシステムがそのまま流用されている。操作系も、例のパワーカプセルでパワーアップする、おなじみの方式だ。グラディウスの長所として、＋のレスポンスがとてもいいことが印象的だったけど、そのへんもバッチリ生かされてるので安心を。グラディウスの場合、操作性の良さにかけては、右に出るものがないほど完成されてるからね。中身のほうが超ウルトラ級の難しさだから、操作性がいいのはモチ絶対条件だけど。というわけで、発売目前の今回は、ステージ4までの攻略ポイントを紹介しちゃおうってばねっ!



パワーメーターの選択はよく考えて決めよう

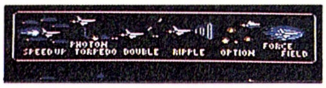
AC版をプレイしてた人はもう知ってると思うけど、グラIIにはパワーメーターセレクトっていうのがあるんだ。これは、おなじみのパワーアップ機能を、最初の時点で好みに合わせて選べる、新システムなんだよね。ただ、いくら好みにっていっても、その効能を知っておかなくちゃお話にならない。まず、防御面。これは、フォースシールドしかないから、どれも同じレベル。問題は攻撃機能だ。レーザーに関しては、2タイプだから絞れると思うけど、ビーム系とミサイル系には、かなりのバリエーションがある。一度選んだら変えられないから、慎重に決めようね。



オーソドックスなタイプ。慣れ親しんでるせいもあって、いちばんプレイしやすいね。やはり、レーザーの威力は見逃せない



直撃ミサイルはけっこう使えるけど、後ろに撃つテールガンは必要性が感じられない。火山ステージで泣くハメになるかも



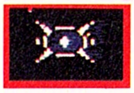
貫通ミサイルは、地上の敵の攻撃が激しいだけに、とても効果的。リップルのかったるさに我慢できれば、いい組み合わせだ



上下の敵はすべてミサイル系でという考え方は、今までにない発想。ただし、オプションを揃えとかないとイマイチ不安だぞ

パワーカプセルが出現する敵キャラ

ステージに入る前の準備が重要なのだ!

確実にパワーアップしよう

より早く自機をパワーアップするには、ステージ本編に入るまえの準備ゾーンで確実に敵を倒すこと。ここでは、その敵どもの特徴をとらえて、効率のいい倒し方を研究しよう。



HELL——ヘル

画面右から左へ、ゆっくりと波状に上下しながら飛んでくる。ステージ2以降、若干動きに変化があるけど、動きが遅いので楽勝。



ZOLK——ゾルク

画面右上と右下から8機編隊で出現。全部倒せばPCが出る。4機ずつ交差しながら、波状に上下して画面左に抜ける。動きは速い。



ZALK——ザルク

画面右上と右下から5機編隊で出現し、全部倒すとPCが出る。自機の方向に直線的に追ってくる。画面左中央で待機して倒そう。



ANOZEL＝アノゼル

ひたすら自機を目がけて追いかけてくる。かなりしつこくて、倒さないと画面上から姿を消さない。他の敵に影響するので早く倒そう。



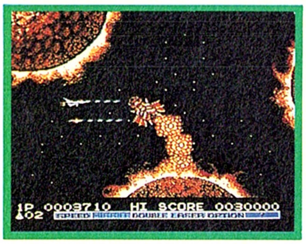
KSUARAL＝クシャラル

かなり先のステージで出てくるんだけど、あえて紹介する。動きとしてはヘルと同じだけど、画面いっぱいに並んで飛ぶので注意。

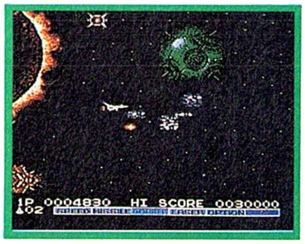
STAGE 1 人工太陽のステージ

ビームセレクト レーザー

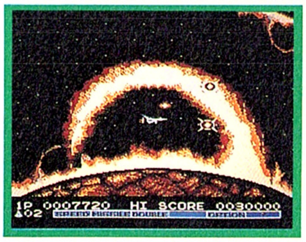
最初の準備段階では、スピード3・レーザー1・オプション1の装備が可能だ(ここはミサイル系は不要)。人工太陽から出現する火竜は、動きがトロいので絶好のカモ。問題はプロミネンスの放射位置だ。しっかりルートを見極めよう。



1 火竜は、顔を狙って集中攻撃すれば簡単に倒すことができる。見かけだおしってヤツだ。得点は500点だし、PCも出るぞ



2 緑色の人工惑星から出現するヘルは、自機目がけて4機同時に襲いかかってくる。人工惑星のすぐそばは通らないように!



3 プロミネンスの放射位置は限られているので、必ず自機が逃れられる空間があるのだ。確実にルートとタイミングを覚えよう

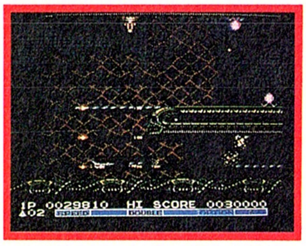


4 ボスの火の鳥が出現するとき、上からストンといきなり現われるので注意。倒し方は、顔を集中攻撃。青い炎は必ずよける

STAGE 2 ギーガ・ステージ

ビームセレクト レーザー

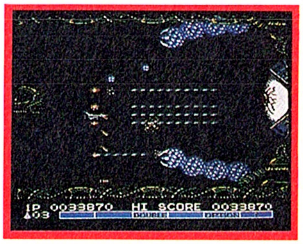
背景のネット状の障害物は、レーザーがないと進路を切り開くのに苦労する。それはいいとしても、ここでのポイントは、上下2画面分あるなかの、どのルートを通っていくかだ。基本的には、いちばん下側を通るのがベストだろう。



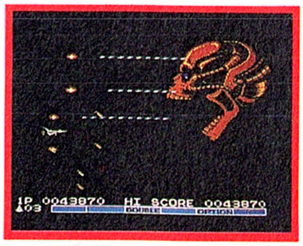
1 最初の導入部分で進路の選択を誤ると、とてつもない攻撃の嵐にみまわれる。躊躇することなく、素早く下側へ回り込もう



2 デスハンドは、縮みきったところで根元に撃ち込めば倒せるが、安全策をとるなら画面右はじに寄ってやり過したほうがいい



3 シャッターに覆われたビッグアイは、開いたスキに目を攻撃しよう。ただし真ん中での待機は、岩が飛んでくるので避ける



4 ギーガは口を狙う。動きは大ざっぱだがデカいぶんよけるスペースが少ない。画面左側を上下して回避しながら戦おう

STAGE 3 逆火山・水晶のステージ

ビームセレクト ダブル➡レーザー

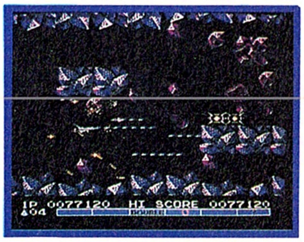
このステージは、前半と後半とでビームの付け替えが必要になる。前半はおなじみの逆火山なので、当然ダブルのような効果がないとつらい。印象としては、グラIの3周目くらいか。後半の水晶塊は、ひたすらレーザーで撃ち進むのだ!



1 ステージ内に入った途端、上下から激しい攻撃を受ける。準備段階でダブルなどの装備に付け替えて万全の対策をしておこう



2 火山の噴火自体は、前作よりもこころもち勢いが弱まっている。近辺に出没するカーストダッカーを先に片づけてから十分



3 水晶塊は、動きは遅いが数が尋常じゃない。ひたすら撃ち進むこと。大きい水晶塊は分裂するので、できれば撃たずにおこう

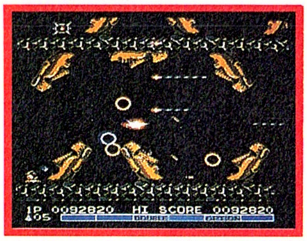


4 ボスのクリスタルコアは、画面左側からゆっくりと現われる。直線的なレーザー砲攻撃は楽によけれる。上下に動きながら撃て

STAGE 4 モアイステージ

ビームセレクト レーザー

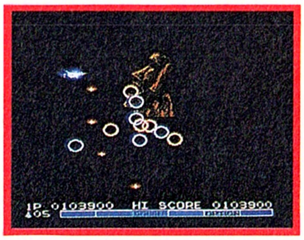
ことモアイに関しては、前作とは比較にならないほどパワーアップしている。オプションを盾にして進む従来どおりの攻略法はそのまま使えるのだが、モアイとモアイの間が狭まっているので、より慎重なコントロールを心掛けることだ。



1 このステージは上下1.5画面分のクリアランスがあるが、あまり動き回るのは危険だ。一定の高さを保ちながら進んでいこう



2 赤く変色したモアイは、自機目がけて方向を変える。口が狙えるうちに倒しておかないと後ろからイオン砲を受けてしまうぞ



3 ジャンピングモアイは動きが素早い。常にヤツの動きを予測しながら攻撃しないと、体当たりされてしまうので注意すること



4 ボスモアイは3体あるように見えるが、実体は右端のやつだ。上下にはかまわず、口に狙いを定めて一気にダメージを与えろ



アキラ

今年の暮れはめでたい！　アキラ、クリスマス、有馬記念の３本立てで楽しいことがあるっ。アキラに感動し、クリスマスでプレゼントをもらい、有馬記念を取る。年の瀬のすごし方はこれで決まりだぜい！

文／ＣＢ"ホクトヘリオス"成沢

⊙前号までのおさらいねっ

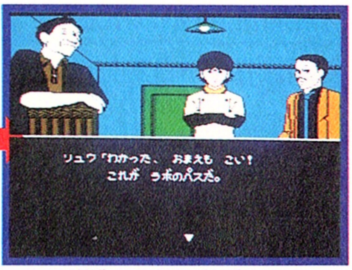
アーミーにより"実験体"にされてしまった仲間・鉄雄の手がかりを追う金田。彼は反政府ゲリラの一員、ケイと知り合い、共に行動を開始する。鉄雄はいったいどうなってしまったのか、しわだらけのガキは何なのか。そしてアキラとは……。謎を呼びつつ後半へ。



▶すべては一つの事故から…



▶やがて鉄雄と金田は対立する。何が……



▲そして金田はゲリラと手を組み、ラボへの潜入を決心する。前回はここまで

ラボ水路！

金田とゲリラ達はラボの地下水路より潜入した。汚ならしいところではあるが、確実なルートでもある。慎重に進んでいった。

だが、アーミーに発見されてしまった！　ゲリラの一員である島崎がやられてしまった。他のメンバーは無事のようだ。金田は島崎の手から銃を取り、次々と飛んでくるＦ・Ｐ・Ｈ（フライング・プラット・ホーム）を撃ち落としにかかった。

順調にＦ・Ｐ・Ｈを破壊していったが、７発で弾が切れてしまった。Ｆ・Ｐ・Ｈは前からやってくる！　金田は突差に身をかわし、壁によじ登った。そして、Ｆ・Ｐ・Ｈが飛んできたところにジャンプ！　パイロットはＦ・Ｐ・Ｈから落ちた。

必死の制御の末、金田とケイはＦ・Ｐ・Ｈに乗りこんだ。





◀ここはラボの排水路。汚ならしいドブである



▲しかし、見つかってしまうのだ

▼島崎の銃でシューティングゲーム。Ⓑボタンをうまく使おう





▲タマ切れになったところでＦ・Ｐ・Ｈが１機出現。かわさないと危険◀Ｆ・Ｐ・Ｈを奪い取れ。そしてケイを助けるのだ

ラボ水路～ベビールーム

金田とケイを乗せたＦ・Ｐ・Ｈはラボ内の通路を縦横無尽に進んでいった。どこに目的地があるのか分らない以上、飛び続けるしかないのだ。やがて、Ｆ・Ｐ・Ｈはアーミーの警備網に引っかかってしまった。アーミーを次々と倒していくと、何やら通信のようなものが聞こえた。どうやら無線らしい。通信によると鉄雄はベビールームへ向かっているらしい。重火機の使用許可……と言っていたから、辺りを破壊しながら進んでいるのだろう。

その時だった。ケイの頭の中にキヨコの姿が浮かんだのは。キヨコはケイにベビールームへの行き方を教えると、消えた。

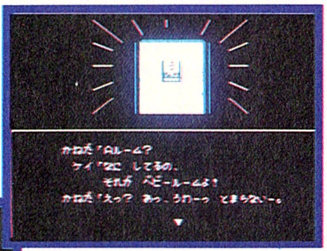
地下８階までやってきた金田達。ケイの言葉に従い、ベビールームへと飛んでいった。



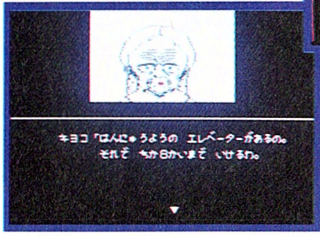
◀２人は通路内を進んでいく。どこに何が待っている？



◀やはりタマが飛んできたらⒷでかわそう



◀やがてＦ・Ｐ・Ｈはベビールームへ。でもブレーキがっ！



▲突然、ケイの脳裏にキヨコの姿だ！　彼女はベビールームの場所を知らせる



▲ベビールーム内に突っこんだＦ・Ｐ・Ｈは中にある木にぶつかって大爆発！

ベビールーム内

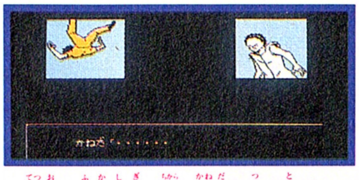
F・P・Hはベビールームの壁を突き破り、中の木にぶつかって爆発してしまった。金田とケイは床に投げ出されたのだった。

金田が辺りを見回すと、そこにはしわだらけのガキが3人、アーミーの大佐、そして鉄雄がいた。

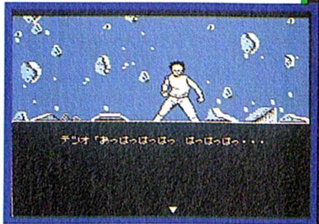
金田は鉄雄に話しかける。だが、やはり鉄雄の様子がおかしい。表情が自信に満ちあふれている。鉄雄は話す。「もうお前に助けてもらう必要はない」そして鉄雄は金田を妙な力で突き飛ばした。やがて鉄雄はキヨコにアキラの居場所を聞き、天井を破壊し、去った。



◀ここはベビールームの中。いったい何があったのかと言わんばかりに荒れている。果たして金田のせいなのか。それとも……。
2画面連続のシーンで、「見る」コマンドでスクロールしていくのだ



▲鉄雄の不可思議な力で金田は突き飛ばされ、気絶してしまった



▶アキラはオリンピック予定地の地下に！ 金田は飛んだ

ラボ監禁室！

鉄雄により、気絶させられた金田とケイは、ラボの監禁室に閉じこめられてしまった。

ケイは金田に気絶している間に起きた出来事を話した。鉄雄はアキラを探しに去っていったと。

ここでもアキラの名が出てきた。いったいアキラとは何なのか。

金田はケイにアキラの事を聞いた。「アキラって、絶対のエネルギーなの」そう話すケイの声がふいにおかしくなった。そして語られる話は東京破壊の原因がアキラであった。という事だ。驚く金田！ ケイは話し続ける……。するといきなり部屋の扉が開いた。金田達は部屋を出て、ラボから脱出した。

▼ケイがさまざまな事情を話してくれる



▼ケイの声はキヨコの声に似ている。どこかからキヨコが操っているのだろうか





▲アキラは絶対のエネルギー……。何を意味するのか

水路の堤防！

ラボを脱出した2人は春木屋へ向かった。そこにいたのは甲斐だった。金田は甲斐を連れて、2区の堤防までやってきた。

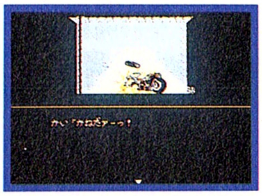
甲斐はおびえていた。どうやら原因は鉄雄らしい。鉄雄が春木屋の店長を殺し、山形も殺したというのだ！ しかも、あの金田を投げ飛ばした力で。

金田は山形のバイクを弔った。そして堤防へ戻ると、ケイの前に、あのしわだらけのガキがいた。そして、ケイは消えた。ふいに、キヨコの声が金田の頭に響いてきた……。

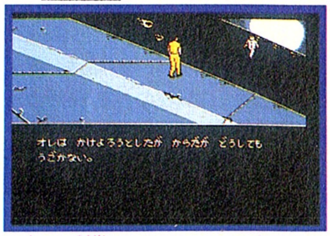




▲一人残された甲斐。寂しげだ……



▶……!!



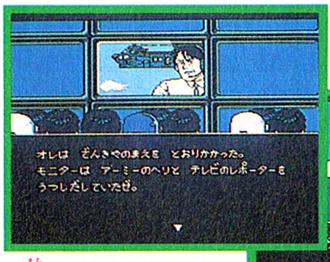
◀死んだ山形のバイクを壁に！ 葬式がわりなのだ

▲ケイの向こう、水路の上にはマサルが浮いている！

街～学校～予定地

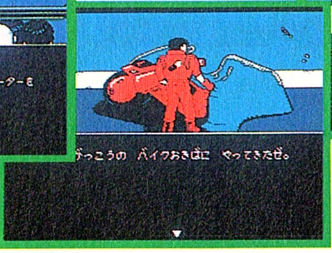
ケイを奪われた金田は街へと出た。騒然としている。街頭にあるテレビは、アーミーが鉄雄と戦っている映像を映していた。

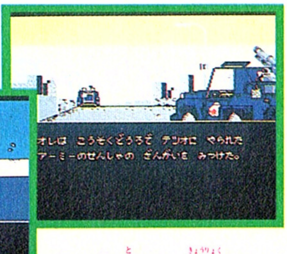
時間がない。金田は学校へ向かい、バイクにまたがって、オリンピック予定地へと走っていった。



▲街のテレビはアーミーと鉄雄の対決を映していた。予定地へ急げ！

▼学校のバイク置場には鉄雄が欲しがっていた金田のバイクがある





▲ここで止まり、強力な武器を手に入れておこう。ないと鉄雄と戦えないっ

予定地へ向かう高速道路の上には戦車の残骸があった。戦車にはハンドレーザービームが置いてあった。「これで鉄雄を倒す」金田はレーザーをかかえ、再びバイクを予定地へと走らせていった。いよいよ対決だ。

鉄雄との戦い！

予定地には巨大な冷凍カプセルがむき出しており、その上では金田とケイが対決していた。衝撃波をぶつけあう2人。だが、倒れたのはケイだった。そして、亀裂の入ったカプセルから、サンプルケースが見えた。



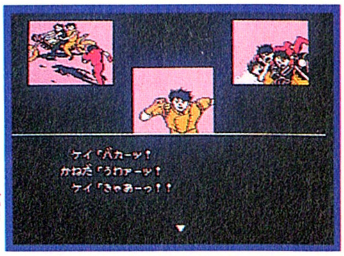
▲ケイとの戦いの後、割れたカプセルの中からサンプルケースが出てきた。アキラ!?

サンプルの中はアキラ！ アキラはもうこの世にはいなかったのだ！

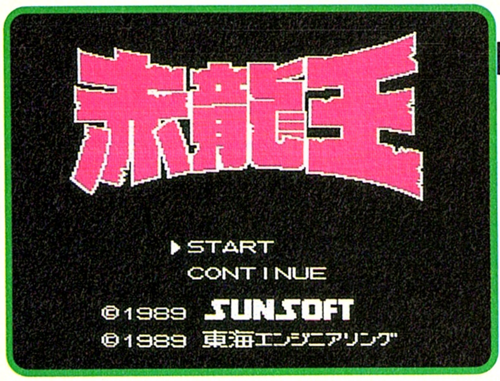
この先はクライマックス。金田と鉄雄の対決、そして2人を待ち受ける運命は……。物語はまだ続く！



◀金田のレーザーが鉄雄を狙う。この戦いの行方は？



▲金田のピンチ。ケイと甲斐が乗ったバイクに救われる。彼らの運命やいかに……！



カセット／サン電子／2月上旬発売／¥5500

SEKIRYÛOU

赤龍王

時代は紀元前3世紀。農家に生まれた一人の若者があの広〜い中国を統一してしまう、という壮大なお話をAVGにしたこの「赤龍王」。プレイヤー自身が実在した主人公・劉邦となり天下統一への道へ旅立つのだ!!

文／プロフェッサー来宮＋ジミー内田

中国大陸を舞台にした壮大なAVG

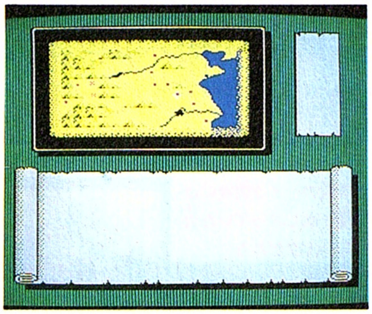
原作は「週刊ヤングジャンプ」に連載されていた本宮ひろ志の作品。グラフィックが原作者のタッチをわりと忠実に再現しており、本宮ひろ志独得の「男の闘い!!」といった雰囲気がスケールの大きさを感じさせてくれるこの「赤龍王」。最近SLGの「三国志」が出たが、このゲームはそれより400年ほど昔の秦末の動乱期を描いた作品だ。とにかく、歴史上の実在の人物がキャラクターになっているだけあってリアリティー充分のシナリオに仕上がっている。主人公・劉邦を自分で操りながらゲームを進めていくと、「○○殺人事件」といった類の、今までのAVGの典型的ゲームとは一味違った感覚を味わうことができるぞ!

また、セレクトボタンでマップ画面に切り換わり、現在の自分の位置をマップ上で把握できるようになっている。広大な中国を統一してゆく、という最終目標にとってこのマップ画面は、別の側面からゲームの進行状況を見て確認してゆける、というSLG的趣向が絡んでおり斬新だ。

ゲーム自体の難度という点を見てみると、この「赤龍王」はマニアックなAVGファンにとっては少々、物足りないかもしれないけど、その分素材である歴史の面白さと本宮ひろ志の原作の長所を充分に生かし、それを前面へと押し出したシナリオを作った、という点は評価できる。ゲームをプレイしながら歴史の勉強もできるしね!?



◀農民の出の若者・劉邦は後に反秦の旗をかかげて戦ってゆく。英雄となるか、飲んだくれで一生を終えるか、勝負だ!!





▲個性的なキャラたちが登場する。写真は頼もしい劉邦の片腕、樊噲の戦闘シーンだ



▲有名な「垓下の戦い」で劉邦と雌雄を決する項羽。劉邦にとって最大の強敵だ!

物語のプロローグ

紀元前221年、秦王の嬴政は中国全土を統一し自らを始皇帝と名のり厳格な法治主義のもとに恐怖政治を展開し、法にそむいた者には容赦ない刑罰を与えていた。さらに重税によって民衆を圧迫したため、反乱の芽は次第にふくらんでいた。

物語はこんな混乱の時代に、毎日仕事もせずブラブラしていた一人の男が一人の女性によって天下統一を決意するところから始まる。後に漢（秦の次の統一国家）の始祖となる男、劉邦は全中国の統一者となるべく、多くの仲間たちと共に闘ってゆくことになる。



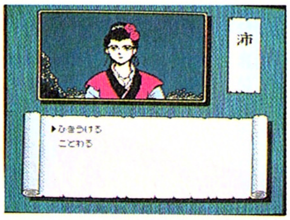
◀前221年、戦国時代を統一したのは秦だった



◀10年にして中国統一を成し遂げた始皇帝

イエスかノーかが問題だ

このゲームの大きな特色のひとつとして、主人公である劉邦が決断を求められる、ということがある。その時に間違った決断を下してしまうと、中国統一を断念しなければならなくなったり、劉邦が死んでしまったりでゲームオーバーになってしまう。決断を求められる場面はゲーム中、頻出してくるので慎重に判断を下さねばならない。Bボタンを押せば前の状態に戻れるので再度人と話して別の情報を得たりすることもできる。ゲームオーバーになってもパスワードさえしっかり書き留めておけば大丈夫さっ!



◀おおーっと!!いきなり現われた人生の分かれ道っ!!



◀失敗するとこの通り、ゲームオーバーとなるのだ!

登場人物

ライバル同士の劉邦と項羽をはじめ個性的なキャラクターが多く登場するという事もこのゲームの大きな特徴であり、グラフィックの良さと合わせてゲームを盛り上げてくれる。だけど中国人の名前は覚えづらいんだよなぁ…。

劉邦



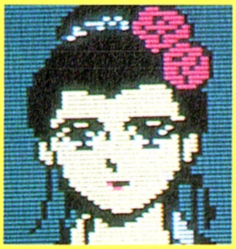
酒を飲んでは毎日ブラブラしていた農民の若者。やがて打倒秦と天下統一への行動を起こす

項羽



楚の名門貴族の出身。火のような性格を持ち"江南の虎"と呼ばれた。劉邦のライバルである

虞美人



まちはずれの滝で劉邦と不思議な出会いをする。劉邦に天下統一を決意させた女性

張良



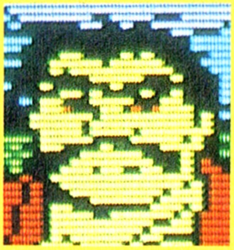
あるきっかけから劉邦の部下になりたいと願い出る。兵法の知識に長け、軍師として活躍する

項梁



項羽の伯父にあたる人物。秦のために滅亡へと追い込まれた楚の名門の将軍である

樊噲



劉邦の子分にあたる人物。怪力の持主で、戦の時は一人で大軍を相手にしてしまう程の猛将

蕭何



劉邦のおさななじみ。沛の町の役人であり、劉邦を陰から支援してきた人物でもある

王陵



沛の町の実力者。劉邦に以前から目を付けていたようで仲間にならないかと誘ってくるのだが

中国全土を統一だっ!!

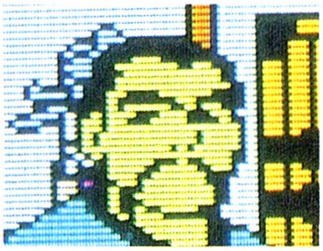
劉邦が一人の農民の若者から天下統一を決意し、仲間たちを統括し英雄となっていくのは、虞美人との出会いが契機となっている。謎の美女・虞美人との出会いが劉邦の人生の転機となっているのだ!!

最初は自分の家、県庁前、酒場、まちはずれ、の4つの場所が行動範囲となる。コマンドもそうたくさんはないので、物語の雰囲気を掴むためにも、いろいろなコマンドを試そう!

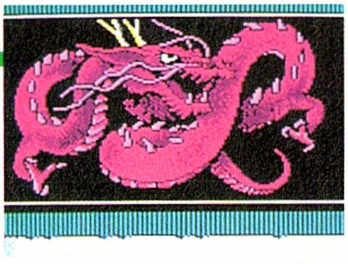
酒場でお酒を飲みながら酒場の主人と話していると(お酒を飲むお金は、家のどこかにあるんだぜ)、まちはずれの先の滝に赤い龍が出る、という話が聞ける。主人や樊噲の止めるのもきかずに滝へ行ってみると突然、出現する赤い龍!! 喰われちまうのかと思いきや、その龍が今度は絶世の美女に化けちゃったからさぁ大変!!…

てな感じでわりとラク(!?)にここまではこれるワケだけど、虞との会話の中で二者択一の決断を迫られる場面があり、ここで間違ってしまうと早々とゲームオーバー、劉邦は飲んだくれの人生を送りました…なんてことになってしまうから気をつけて!(面白いからワザと間違ってみるって手もあるけどね)。

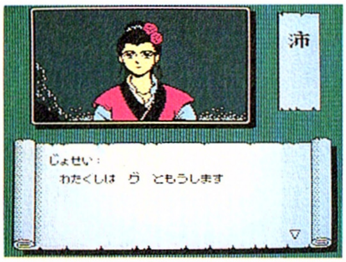
しかし喜んだのもつかの間、虞は始皇帝の手下によって連れ去られてしまうのだ!ガックリしてヤケ酒(?)をあおろうと酒場へ行った劉邦は町の実力者といわれている王陵と会う。仲間にならないかと誘われ、たるの中に入っている酒を全部飲みほせるかどうか、というカケにのってしまった劉邦は、無謀にもたる酒のイッキ飲み(!?)にチャレンジしてしまい、見事に失敗する。酔いつぶれてピンチに陥っている劉邦を救ったのが、劉邦のおさななじみで現在では県庁の役人をしている蕭何だった。以後劉邦はこの蕭何の協力から小さいながらも自らの軍隊を得ることになり、大きく成長していくのだが、劉邦の「天下とり」の野望はこの時点で具体化し除々に中国全土に名を広めてゆくことになるのだ!!



▲県庁に勤務する蕭何から世話してもらった仕事から劉邦はのし上っていくのだ!



▲まちはずれの滝でいきなり現われた赤い龍。喰べられちゃうのかと思っていると…



▲龍の姿がすぐに消えてしまったかと思うと、そこには一人の美女が立っていた

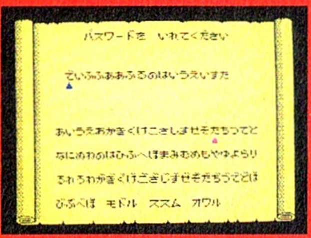


▲飲んだくれの生活をしていた劉邦にとって虞美人の出現は大きな転機となった

▼パスワード

このゲームではセーブの方法はパスワードによるのだけど自分のやめたい時に即座にセーブできるワケではなく、ゲームのイベントや事件等をクリアーすると、突然パスワードが現われるのだ。また、イベントや事件によって出てくるので、パスワード間のあいだが短かかったりもする。

このパスワードコンティニュー方式、初めは、好きな時にゲームを中断することが出来ないので不便だと思う人が多いかもしれないけど、しっかりパスワードを書き留めておけば、ゲームが進んでいった時、「あっ!あの場面をもう一度、確認したいっ」なんて思った時に、わりと手軽に途中からの画面が出せるので結構、便利する機能なんだよ。



▲徹夜でプレイ→パスワード写し間違え→悔し泣き、だけは避けようぜ!

カセット／BPS／12月22日発売／¥4900

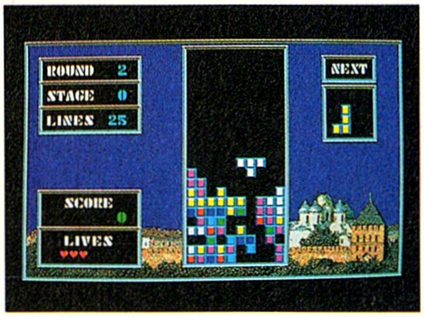
TETRIS

都合によりタイトル画面写真は掲載いたしません。

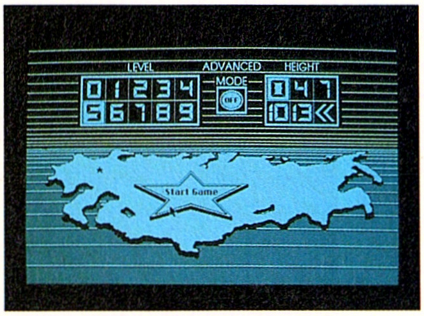
テトリス

ウォッカとピロシキの国（最近はペレストロイカとグラスチノフかな）ソビエトからパズルゲームがやってきた。しかもそいつぁパソコンのソフトだったっていうじゃねーか。パソコンがあったのね（偏見の塊だなぁ）

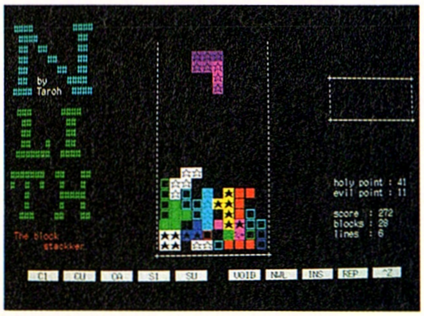
文／ターミネーター辻＋編集部



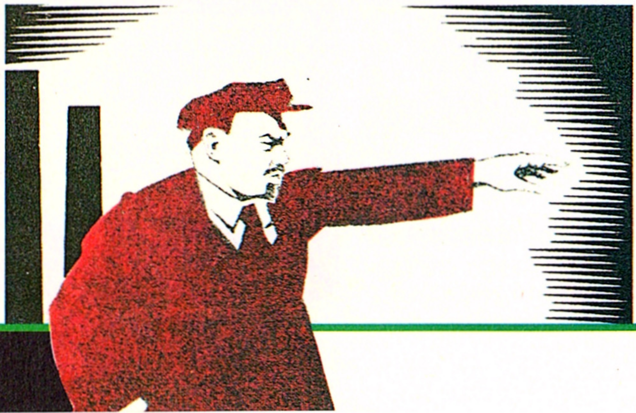
★◀パソコン版テトリス。FC版とあまり変わらないんだろう。ちょっと落ちる速度が速いかも知れないけど……



★◀マットントッシュ版のテトリス。モノクロ画面が妙に新鮮。レベルによって背景画が変わる小粋な演出もある



★◀これはPDSのテトリスの変形版、NLITHだ。1～5コのブロックがあるため、組合せがムチャクチャ難しくなってる



★画面を見せないそのわけは……

さて、まずこの見開きをぐるっと見渡してもらいたい。なにか気づかないかい？　そう、マックやパソコン版の写真はあっても、ファミコン版のがないでしょ？　それはなぜかと言うと、パズルゲームっていうのは実際にやってみないと、その面白さがわからないってところがあるじゃんか？　だから、ここではあえて隠して、実際にデパートやおもちゃ屋さんで遊んでもらう、というBPSの戦略らしいんだな。だけどオイラは困っちゃうよね。写真がなけりゃ紹介しようがないもの。だけど、このテトリスっていうパズルゲームはほんとによくできてる。編集部の人も、み～んなハマってるぐらいなんだから。というわけで、実際にオイラもみんなにプレイしてもらいたいと思ってるわけなので、あえてここで紹介させて頂くことにしたわけだ。おもしろいから紹介するわけで、つまらねえゲームだったら2Pも使わないぜ！

★ソ連のエリート達のゲーム

このテトリスというパズルゲームの発祥地はソビエトである。ソ連といえば、ちょっと前までは、電子技術ではアメリカ、日本より十年は遅れているだろうといわれていた。確かに、遅れていることは事実なんだけど、実際には4～5年といったところらしい。なにしろスペースシャトルを無人で着陸させるぐらいだからね。それでも、パソコンを扱えるのはエリートクラスだけだろう。だけど、そのパソコンってIBM−PCのクローン機だったりするんだよな。それはさておき、このテトリスってのは、いうなればソ連のエリート達しかできないあこがれのゲームであったわけだ。日本やアメリカでいえばローグってとこかな。ローグというのはRPGタイプのゲームで、最初はUNIXというOSが動くマシン（VAXあたり）がなければ遊べなかった。つまり、何千万円もするようなマシンを使えるような人でなければ遊べなかったわけだ。そのローグも、今度ファミコンになるっていうんだから、ソフト技術の進歩って早いものだと実感させられてしまうなあ。

そのテトリス、ゲーム自体は非常に簡単・単純だ。左の写真のように、上からブロックが落ちてくる。そのブロックの向きや落ちる方向をうまく変えていって、1つのスキマもなくブロックを横1列に埋めるんだ。そうすればその1列が消滅する。ブロックを置けば得点になるので、数多くのブロックを消滅させればいいわけだ。聞くだけだとなんのこともないように思うだろうが、こういったゲームはシンプルなほど奥の深いゲームとなっているもの。最初のうちは、快調に消せるんだけど、そのうちだんだんブロックがたまってくる。たまってくると、上の空間がそれだけせまくなっていくので、どこに落とそうかとか、どの向きにしようかなどと考える時間が減ってくるわけだ。そうやっていくうちに、あせってとんでもないところに置いてしまって、ブロックが一杯になってゲームオーバーになっちゃう。頭の回転が早くなければまともにプレイする事すら難しいパズルゲームなのであった。

За ваш ТЭТРИС

❶ ブロックは基本的に4つの正方形の組合わせでできている。その数は7種類だ。まず、この形を覚えることから始めよう。形を覚えたら、今度はあらゆる方向からブロックを見るんだ。特にL字形のブロックの4パターンをよく見ておくこと。

❷ 形を覚えたら、今度は色でブロックを見分けられるようにしよう。色は白、赤、黄、緑、水色、青、紫となっている。色で反射的に形がわかれば相当なものだ。そうなればどこにブロックを落とすかの判断が素早くできる。

❸ 初心者の基本としては、とにかくラインを作って、ブロックを消していくことだ。だから、なるべく複雑な形を残さないように積み上げていこう。一直線のブロックがくれば2ライン消せる場合でも、無理せずに1ラインずつ消していこう。

❹ 中盤になると、気ばかり焦ってしまう。こんな時におこるのが、キー操作のミスだ。特に、ブロックを回転させるつもりで、パッと落としてしまうとか、回転させすぎるなどのミスが多くなる。致命的なミスをしないように焦らずプレイを！

★

❶ さて、なんとか1ライン消せるようになったら、画面右の、次に出てくるブロックの確認ができるようになろう。まだ確認だけでいいけど、上級者ともなると、次のブロックが入りやすいように現在のブロックを落とすようになるんだぞ。

❷ テトリスは面数ではなく、最近ではめずらしい得点を競いあうゲームだ。だから、高得点を取るためのテクニックを知らなければならない。高得点を取るためには、ラインを多く消して、ブロックを早く落とすことだ。

❸ 1つのブロックは4つだから、最高4ラインをいっぺんに消せることになる。このことをテトリスっていって、1200点入るようになっている。ちなみに1列ではシングル40点、2列はダブル100点、3列はトリプル300点となっている。

❹ キー操作は、ブロックの方向を変えるものと、向きを変えるもの、そして決定キーというのがある。このキーを押すと、ブロックがパッと落ちてくるようになってるんだ。これが早ければ早いほど得点は高くなる。

★

❶ ブロックは横に移動できる。まあ、あたりまえのことだけど、これもワザの一つになるのだ。つまり、着地寸前にも動かせるってわけ。これを利用すれば横にへこんだ所をうめられるってわけ。横方向に落とすといった感じかな。

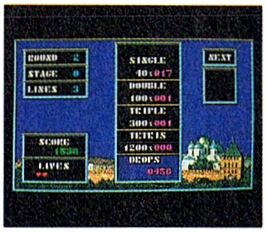
❷ 上級者のテクニックとして、無理やり押し込めるワザというのがある。ブロックは回りに障害物があると回せなくなってしまうんだけど、あるタイミングでは回ってくれるんだ。これを使えば普通なら埋められないスキマもなんとかなる。

❸ 今までの事をすべてマスターできれば、高ラウンドの積み残しステージもクリアできるだろう。ラウンドが進むと、最初からスキマだらけのブロックが積まれているのだ。ステージが進むと落ちるスピードが早くなるぞ。

❹ ここまできたら、あとはブロックのはまるパターンを体で覚えてしまうしかない。どのブロックにはこのブロックがいいとか、このくぼみにはあのブロックとかね。あとは経験さえ積んでいけばいい。いやでも積めるだろうけど……。



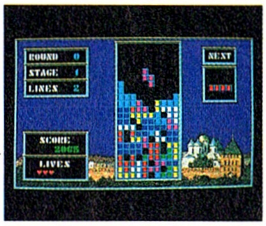
◀これがパソ版タイトル。ファミコン版とは違う



◀テトリス1200点がどれだけ高いかわかるでしょ



◀ステージが10コでラウンド6つある。



◀1ステージ終わったときの踊りはない……

★嘘じゃない。テトリスはほんとーにおもしろいんだってばー。★

証言1 ★

テトリスがナゼ面白いのか？ って、そりゃ気持ち良いゲームだからに決まってる。もちろん、ヤラシー意味じゃない。つまり、人間の2大欲求であるところの…ホントかいな？…建設と破壊がこのゲームの中に存在しているからなんだね。ブロックを美しく、整然と積み上げていく。その建設的努力が完全な結果を生んだ瞬間、築き上げたものは、あとかたもなく消滅してしまう。そしてまた作り始める。こりゃ、人の生活、人類の歴史を極端に単純化したゲームじゃなかろうかとまで考えてしまうね。 (ハルク)

証言2 ★

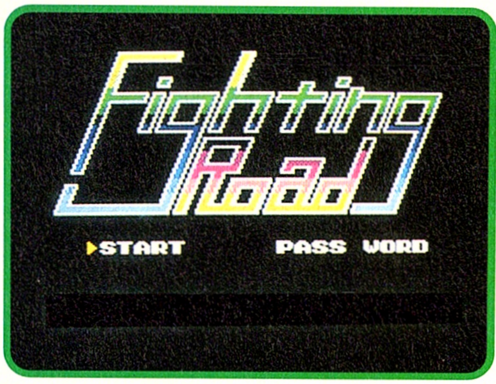
画面をシャレてつくればオトナ向け、カワイらしくつくれば、女の子向けでござい、という御時世なのに、この「テトリス」ったら、地味な画面なのに、ホント誰でも遊べるんだよね。カラダの芯からゲーム臭さを発散している、そんな印象を受ける。ソ連の頭のいい人はスゴイや。この時期やりたいゲームはこれだった。

勝ちパターンがあるようでない。運がすべてのようで、実はそうじゃない。この絶妙のバランスを保ちながら、ルール(つまりゲーム)をつくった人は、今、ボクが一番尊敬しているソ連人だ。 (ヒラ坊)

証言3 ★

この複雑な世の中で、なぜこんな単純なゲームが面白いのかを説明するのはとってもムズかしい。ただ一瞬にして消し去るために、整然とブロックを積み上げる、この一見無駄に見える行為こそがテトリスの醍醐味ですね。変に凝ったゲームよりも、単にブロックをスペースにハメるだけのパズルゲーム。今の日本のゲームソフト会社だったら思いつきもしなかったでしょう。ステージが上がるにしたがって求められる瞬時の判断力。なにをかくそう、必本編集部の中で一番ニブイ僕でさえ、今ハマってます。 (高城)





カセット／東映動画／12月13日発売／¥6500

FIGHTING ROAD

ファイティングロード

大型キャラがダイナミックに動く本格派カンフーアクションゲーム「ファイティング・ロード」発気道の使い手、晴樹は敵の攻撃に打ち勝ち、幼少の頃生き別れた弟和樹を捜し出すことができるだろうか……!?

文／大堀康祐

まずは基本技を十分把握しよう!!

このゲームのバトルシーンで基本となるのは「間合いを取る」ことと「ヒット＆アウェイ」だ。従来のカンフーものと異なり、実戦に基づいたゲーム展開となっているので、これらの戦法がより重視されており、ただ単にボタン連打で勝てる従来のゲームとは全く異なったものになっているんだ。戦闘シーンでは、敵との間合いを取り、「間合い内に入った敵を叩く」を基本に、一進一退のヒット＆アウェイで攻撃すれば、どの敵に対してもかなり有効だ。このヒット＆アウェイの戦闘を中心に、その敵その敵に合った攻撃・技を有効にとりまぜていくことがゲーム攻略において重要だ。



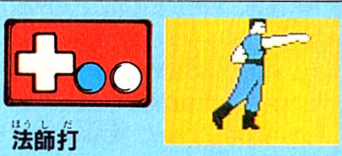
▲敵との間合いが全て…。敵と自分の距離を正確につかみ、効果的に技をくり出せ!!



▲むやみな連打は禁物!! 逆にくらってしまうぞ。常にヒット＆アウェイで攻めよう

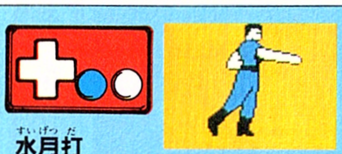
勝負は必殺技をいかに出すかで決まる。必殺技を効果的にくり出そう。

ＡＢボタンと✚キーの組み合わせで、晴樹のかけられる発気道の技は全部で14。これらをいかに効果的に敵にかけるかが、勝負を大きく左右する。敵との対戦になったら、まず一通りの技をかけ、どの技が敵に有効なのかを調べた後、効果的に技をくり出そう。



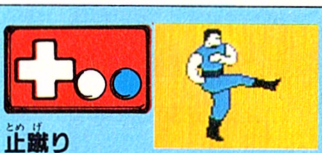
法師打

相手との間合いを計り、最大の力を発揮する〝点〟で相手のみけんを打ち抜く拳



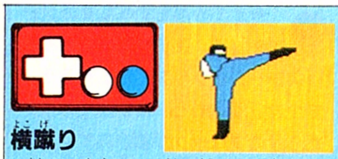
水月打

近めの間合いを取り、全体重をのせた突きを相手の〝みぞおち〟に叩き込む技



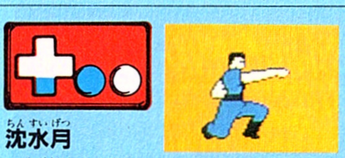
止蹴り

小さなアクションで鋭く放つ前蹴り。相手の動きを封じたり間合いを切るのに使う



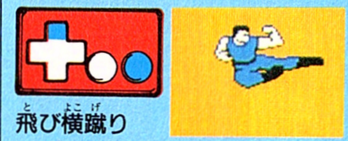
横蹴り

遠くの間合いから足を横に振り上げつつ腰をひねり、くり出す蹴り。破壊力がある



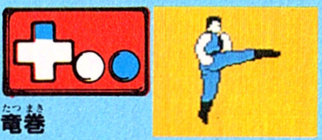
沈水月

下半身を固定し、しゃがみこみ、間合いに入った敵の〝みぞおち〟に正確な突きを入れる



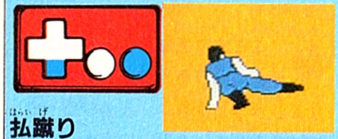
飛び横蹴り

膝のバネを使って空中へとはね上がりつつ蹴りを放ち、相手の後方へと着地する技



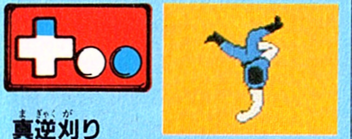
竜巻

全身のバネを有効に使って空中へ飛び上がり、大きく地面と平行に蹴りを出す技



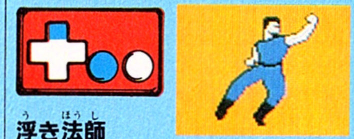
払蹴り

相手の攻撃の間隙をついて地面に沈み、手足の連続動作で円を描くように払う



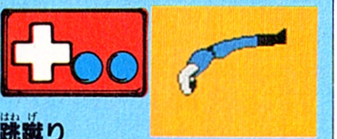
真逆刈り

しゃがんだ状態から一気に立ち上がり、勢いを利用してカカトで敵の顔面を蹴る技



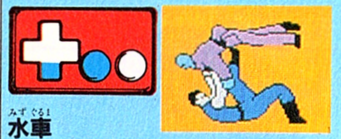
浮き法師

地面にしゃがみ、敵が間合いに入った一瞬をとらえ、一気にのびあがり顎を打ち抜く技



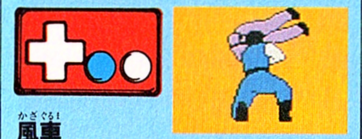
跳蹴り

敵の攻撃を巧みに利用して後方へ飛び、ブリッジの姿勢から相手の顔面を蹴り倒す



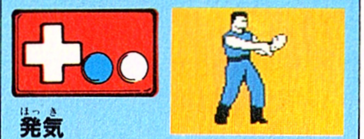
水車

敵の間合いに入り、襟を取って沈み込み、相手を思い切り後方へと投げ飛ばす技



風車

打ち掛かってくる相手の拳を受け、その手首を決めて、ひねり一気に投げ飛ばす技



発気

自らの体内に〝気〟を作り出し、練り上げた〝気〟を一点に向けて放出する技

技を強化しよう



各ワールドをクリアーするごとに★マークが1つもらえる。

▲次のラウンドの敵を十分考慮し、効果的な技を強化し戦いが有利になる様にしよう

RUIN 1 太極拳・気功法を受けつぐテコンドー

特徴的な膝使いの攻撃に最初は戸惑いがちだが、間合いを正確に取ればかわすのはラクだ。ボス敵も同様の攻略法で倒すことができる。



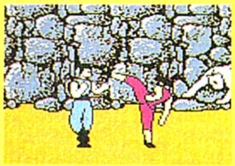
▲独特な膝の動きは、間合いを保てばラクにかわせる



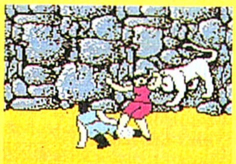
▲敵の攻撃をはずしたら、すかさず逆に攻撃を入れよう

RUIN 2 テコンドーの動きを含むカンフー

テコンドーの技の1つ、チキ(脳天蹴り)に要注意。止蹴りを多用し相手の動きを止め、払蹴りなどの技で切りかえせ。難度は1面と大差ない。



▲チキはくらうとかなりのダメージが……上手くかわせ!!



▲払蹴りを連続してかけると攻略はラク。ボスも攻略は同じ

AND NOW'S YOUR CHANCE!

RUIN 3 より実戦的なテコンドー

攻撃は1面と基本的には同じだが、技のスピードが速いので、その分細心の注意が必要。飛横蹴りを使っての間合い外からの攻撃が有効。



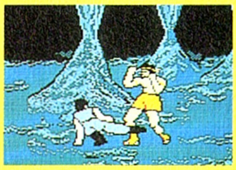
▲むやみに近づくと、蹴りと突きの連打をくらうぞ!!



▲間合い外からの攻撃が比較的安全で効果的。うまく使え

RUIN 4 東南アジアに伝わるムエタイ

上半身のガードがかたいので、上への攻撃はほとんど効かない。払蹴りを小まめに使い、敵の体力を確実に減らして行くようにしよう。



▲敵の突きをくらうとダメージ大。上体を低くして構えろ



▲防御・攻撃のどちらをとっても払蹴りでの対処がベストだ

ボスは、動きがさらに早くなり、必殺技「チャランボ」を使ってくる。くらうとダメージは極大だ、十分注意しよう。飛び横蹴りでの攻撃が賢い。



▲チャランボは必ずかわせ。くらうと一気に形勢不利に…



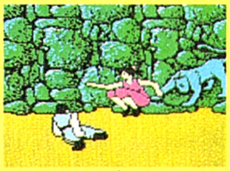
▲間合い外からの攻撃が、敵の攻撃をうけずにすむ方法だ

RUIN 5 姉妹カンフーマスター

正確かつスピーディな技をくり出してくる。「払蹴り」をかける場合要注意。ミスすると3倍ぐらいのおかえしをくらうぞ! 正確な技が必要だ。



▲足技での攻撃が非常に多い。間合いを十分に取ってかわせ



▲うかつに払蹴りをかけるとひどいめに合うぞ。要注意だ



▲カンフーの「掌底」は思ったより伸びるので間合いに注意



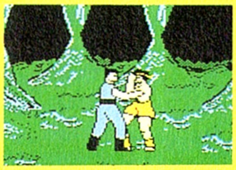
▲間合いに入ると連続攻撃をうける。飛び横蹴りを使って戦え

技的にはザコと同じだが、スピード、技のキレが格段に上。スキを見せると連続攻撃をくらう。飛び横蹴りを多用し、時間をかけて慎重に戦え。

WE'RE SERIOUS ABOUT GAMES

RUIN 6 カポエラとムエタイマスター

動きがす早く間合いを見切るのが難しい。小技、大技をとりまぜて効果的に戦おう。ステージ前に使う技を強化するのを忘れずに……。



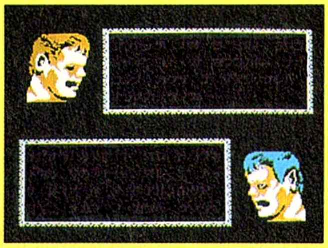
▲ムエタイ相手に「組み」は厳禁。ダメージをうけるぞ!

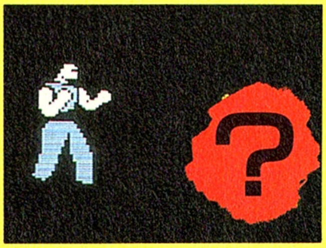


▲蹴りの大技と止蹴りをうまく使いこなして戦おう

RUIN 7 遺跡で晴樹を待ちうけていた敵は何と……!? いよいよ最終RUINだ!!

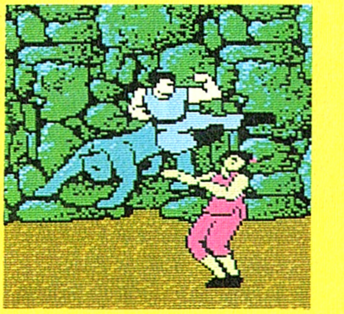
第7のステージの舞台は、密林の奥深くにうもれた古代都市の遺跡だ。このステージで晴樹を待ち受ける敵を倒せば、和樹の行方も分かるはずなのだった。しかし、ここで晴樹を待ち受けていたのは想像を越えた強敵だった。彼は晴樹の使うすべての技、発気術さえも使いこなす武闘家だったのだ。





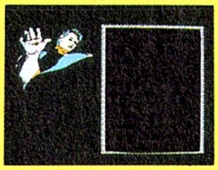


◀間合いを正確に取り、口から吐く玉をかわそう





▲飛び横蹴りをうまく使おう



▼倒した敵の体が光り出し、中から…



▲なんと敵は何者かにあやつられていたのだった…!!

この敵は、最終ステージにふさわしく、これまで戦ってきた相手の中で最も強い。晴樹の使う技は、全て相手も使いこなすので要注意! 敵の間合いになるべく入らない様にして横飛び蹴りを多用するのが最善策だろう。

だが、この敵を倒したとしても晴樹の戦いは……!?



カセット／コトブキシステム／12月21日発売予定／¥5900

LEGEND OF GALAXY HERO

銀河英雄伝説

またまた『銀英伝』でございます。原作ファン阿鼻叫喚、賛否両論のウィークリービデオもとりあえず好調(？)みたいだし、マンガも始まるけど、ゲームの方も負けてられません。今回は攻略法、いってみましょう！

文／あいはら★とおこ

戦闘はとってもニ次元的なのだ

このゲームのメカや宇宙での戦闘方法は、ちょっと変わってます。というよりも、いままでＳＦもののアニメや映画でおなじみの、ギュンギュン戦闘機が飛んで、アーマースーツで１対１で戦って、というタイプではないんです。どっちかっていうと、ごく普通のＳＬＧ、つまり日本の戦国時代の戦争方法とかを思い浮かべて下さい。地上でのフォーメーションと兵力、それから地形をうまく利用することが大切だって、わかってきたよね。銀英伝の世界では、まさしくその通りなのです。

なんで東西南北がない宇宙空間で、そんな平面的なことができるのかって？　ハハハ、その辺は原作でもアニメでもいわれてることなのよねー。実際、上下から襲われるっていう考え方は、ぜんっぜんありません。

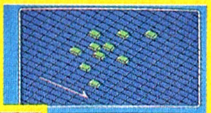
ま、３次元戦闘が分かるかっていえばたぶん無理なんで、ごく普通のＳＬＧと思うのが一番ね。



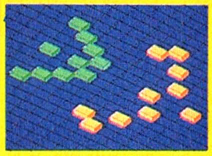
▶艦隊総指揮官ラインハルトになって、同盟軍を攻略するのが使命

戦闘シーン

艦隊が爆発するところのアニメーションもなかなかがんばってるけど、フォーメーション画面での表示もけっこういい　やられたのがフチフチ消えていくところはかわいいし、雰囲気が出ててそれっぽいのです



▶偵察させると同盟の戦力とフォーメーションが分かります

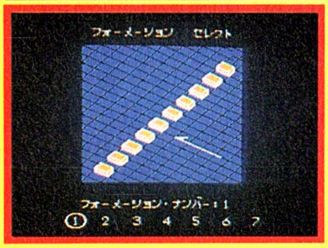


◀赤が帝国、青が同盟。ちゃんとダメージの率通り消えます

対戦フォーメーション一覧

何よりいちばん大切なのは、当然「兵力を集中させる」ということなんだけど、その次くらいに大事なのがこれ。特徴をよくつかんで、うまく活用しようね。

フォーメーション①



いわゆる単横陣。単純な型なんで、あんまり強いという気はしません。でも兵数やらエネルギー量やらの要素がかなり勝敗を左右するからなぁ。これは全部に言えるけど

フォーメーション②



おなじみくさび陣型。見て分かるとおり突撃型なので、兵の疲労度などの条件が同じ場合には、力が分散してる④に強くて、前部の守りがかたい⑥には弱い、かな

フォーメーション③



魚鱗陣型または釣鐘陣型その１。前部の突撃隊が相手を分散、後部がバラけた相手に追い打ちをかけてやっつけます。相手陣に入り込める⑦に対しては強いようです

フォーメーション④



三つ又陣型です。前部がばらばらに相手にあたって撹乱して、後部がその仕上げ、というところかな。だから突撃タイプには弱いです。逆に団結してる⑥には効くみたい

フォーメーション⑤



魚鱗陣型または釣鐘陣型その２。③よりも突撃にリキが入っているパターンですね。一陣を突破しちゃえばあとは楽、というのに強いようです。奥行きのあるのにはペケ

フォーメーション⑥



密集陣型。少ない兵では守りが固く、兵が多いときは突撃できる、わりと安定した陣型です。しゃにむにぶつかってくる単純な②とかのタイプにはけっこう強いみたいね

フォーメーション⑦



でました鶴翼の陣！　ＳＬＧファンにはなじみの深い名前ですね。回りから包み込んで相手をたたきつぶすのに最適。もっとも兵の増数が何よりも優先だけどね

これが銀河の歴史の舞台だ!!



この星の海をラインハルトは旅するわけですが、一応星系図は３次元ぽい味付けがしてありまして、小さく見える星は遠くにある星なのです。だから、となりにあるからといって必ずしも簡単に行けるわけじゃあない。実際の距離と艦隊指揮官の移動力から計算されるのです。ただし、偵察部隊を出して調べてみないことには、何日かかるかは分かりませんので要注意。

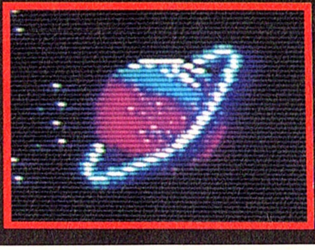
それから、各艦隊の兵数を変えることはできないので、「兵法の基本・数をそろえる」ためにはいくつかの艦隊をまとめて戦わせるのが一番です。だから、目的の星までそれぞれの艦隊が何日かかるかを調べて逆算し、みんなが同じ日に到着するようにしてあげましょう。早く着いた艦隊が集中攻撃を受けたら、ひとたまりもないのだよ。

最短の攻略法

最短というからにはやっぱ一番の近道を通るのがいいのは当然。でも、エネルギーと食料の補給、それから艦体修理をしなきゃいけないってことになると、そういうことができる星を選んで進んでいくのがいいのも分かるよね。後方に反乱が起こって前後二方向から攻撃されることはまずないので、星はほとんど補給基地。だから、どこの星で何が出来るかが分かればけっこう簡単にハイネセンまで行けます。ただ本当、各艦隊の移動力と補給には気をつけてよね

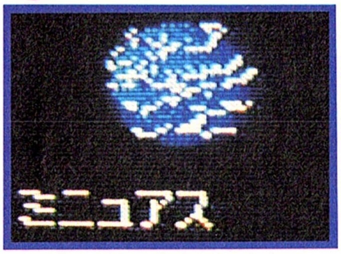


◀足の早いミッターマイヤーをうまく使ってね



▼補給も修理も全部ＯＫの徳用惑星ネプティス

①ミニュアス



◀ラインハルトたちは最初ここに集結し、本拠地とします。当然ながら帝国領で、はじめからエネルギー補給も食料補給も艦体修理もできます

㉜ハイネセン



◀同盟の主星であるここを占領することが、ラインハルトの最終目的です。でもさすがに守りが固く、なかなか簡単にはいかないようで……

それでは星々の機能とその説明、いってみましょう。

②ヒュプノイア、③キュクレウス、④ニュクテーナは特に何も補給できない普通の星です。⑤コリューバストもそうなんだけど、この星はちょっと形が変わっているので見てみて下さいね。

⑥ドリュアントは、おそらくはじめの頃は一番大事になるでしょう。ここはエネルギー補給と艦体修理が出来るからです。艦はけっこうエネルギーをくいますから、早めに占領して、ここを中心に動かした方がベストね。

⑦バンフリートと⑧ドーリア、遠い上にハイネセンとは反対方向なので行かなくても支障ありません。一応⑧でエネルギー補給と艦体修理ができます。

赤紫色の⑨バーラトは食料補給ができますが、少し遠いからはじめは行けません。⑩トリプラや⑪マル・ベッサや⑫ライガールをめぐりながら、食料補給は⑬ペルセポネでどうぞ。位置もいいし、一番はじめはこの星に艦隊を動かすっていうのが定石だと思います。

ピンクの土星型⑭ラグプールはエネルギー補給と艦体修理が出来ます。双璧の戦い⑮ランテマリオや、若かりし頃のヤン・ウェンリーが名を成すきっかけとなった⑯エル・ファシル、同盟軍の包囲殲滅戦で有名な⑰ダゴンあたりは原作ファンにはおなじみの名です。

食料補給の⑱シャンプール、エネルギー補給と艦体修理の⑲マル・アデッタ、⑳ガンダルバ、㉑レグニッツァあたりもいわば辺境。あんまり問題ではありません。㉒バーミリオンはエネルギー補給と艦体修理ができますが、㉓メルカルトや㉔リューカス同様、㉕ネプティスの重要さにはとても及びませんね。ここはミニュアス以外で唯一、食料とエネルギー補給、艦体修理の３つができるところなのです。ハイネセンへの位置から考えて、総攻撃の前戦基地はやっぱりここでしょう。

㉖バルメレンド、エネルギー補給と艦体修理のできる㉗ポレビト、㉘カッファー、エネルギー補給と艦体修理の㉙アスターテ、食料補給の㉚リオベルデ、㉛エリューセラなど、それぞれの星の位置と特性を生かして、効果的に艦隊運動を指揮しましょう。

ディスク／タイトー／1月下旬発売予定／¥3300(予価)

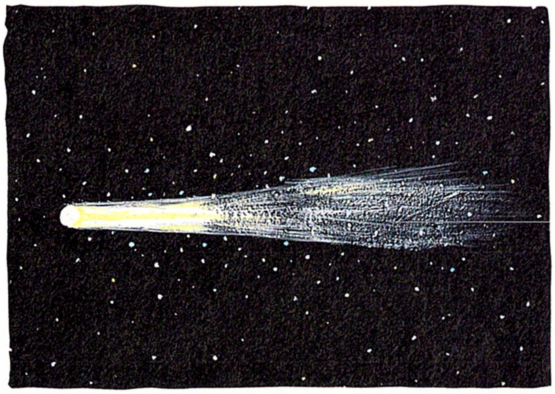
HALLEY WARS



ハレーウォーズ

なんとこいつは、2年前ゲーセン界隈をにぎわせていたハレーズコメットのFC移植版なんだ（まる移植じゃないけど）。割とあっさりした画面のつくりは、どちらかというとSTGをストレートに楽しみたい人向けだね。

文／S-MAN



やってみればわかるシブい味わい

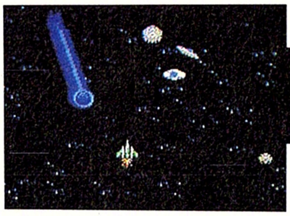
このゲームって、基本的に画面構成をシンプルに仕上げてあるから、第一印象はけっこう個性的に感じてしまうかもね。だけど、見た目がシンプルだからってナメちゃぁいけないのだ。いざプレイしてみると、敵キャラの数がやたらと多くて、けっこう手こずらされる。実はこのゲームの場合、出現キャラを全滅させると、かなりの高得点が出せるわけね。いかに出てくる敵キャラを1匹残らず倒せるかっていう、STG本来の目的性がしっかりある。ちかごろ忘れかけていた、ハイスコアのために燃えるという感覚を呼び起こしてくれて、意外とアツくなれると思うんだ。STGを、原点に帰って楽しみたい人には、特にオススメできるゲームといえるだろうね。

POWER UP ITEMS

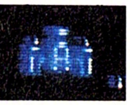
アイテム類は、取れば取るだけイイっていうタイプ。それこそ、STG本来の魅力だね。

○アイテムは宇宙空間の小惑星（大小の白い惑星）を撃つと出現する。すかさず取ろうぜ！

SPEED 〔スピードアップ〕



◎敵のスピードに負けるな！

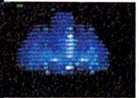


自機のスピードは、最終的に8段階までアップすることができるんだ。でも、自分の腕に合わせて調節したほうが……な～んてビビる必要はない。進路上の障害物はないからね。

LASER 〔レーザー〕



◎豪快にパワーアップするぞ

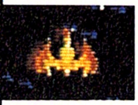


レーザーは4段階にパワーアップする。攻撃力がキモチよく強くなるのはもちろん、連射が効くようになるから便利なのだ。敵の数がハンパじゃないから、必ず手に入れよう。

SIDEBALL 〔サイドボール〕



◎両サイドから強力ビームだ

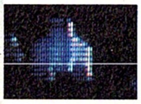


サイドボールってのは、レーザーと同時に自機の両サイドから発射される、ヘルプのビームなんだ。これも、最高4段階にパワーアップできる。当然、連射だってできちゃうぜ。

GATHER 〔ギャザー〕



◎危機に直面したらコレだ！

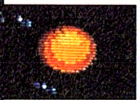


ギャザーは、一種のミサイルと考えていい。自機の後部に装着されたギャザーをⒶで発射すると、画面上のすべての敵を一掃できるんだ。これは最高4個まで装着できるぞ！

FULL GATHER BALL 〔フルギャザーボール〕



◎一気にギャザーをフル装備

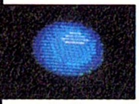


このフルギャザーボールを取れば、その名のとおりギャザーが4個フル装備されるんだ。もちろん、浮遊しているギャザーが出てくるんじゃなくて、自動的にセットされるんだぜ。

BARRIER BALL 〔バリアーボール〕

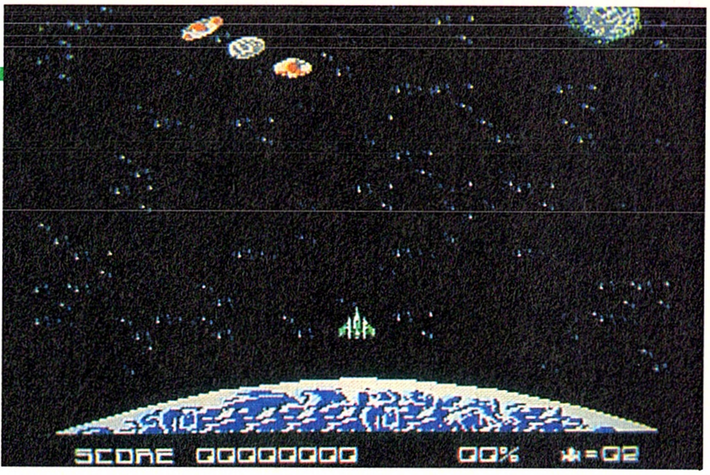


◎取れば取るだけ強くなる！



自機のバリアーだ。バリアーは、ダメージ2発分の耐久力があって、続けて取っていけば2発分づつ耐久力が加算されていくんだ。しかも無制限。ドンドン取りまくっちゃおう。

地球に危機をもたらす大凶星ハレー



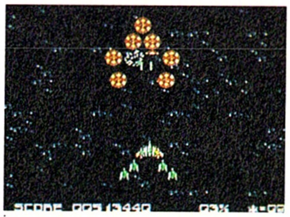
このゲームの最終目的は、軌道を地球に向けて突き進んでくるハレー彗星を壊滅すること。キミは、最新鋭のスペースシップに乗り込んで、地球を飛び立つというわけだ。地球発進から目的地ハレーズコメットまでは、全8ステージで構成されている。スクロールは縦のみで、全8ステージ中の偶数ステージに関しては、高速スクロールの部分が含まれているんだ。この高速スクロールがちょっとクセモノで、その部分の背景がえらくごチャついてるだけに（ヤケに白っぽい）、敵キャラとの区別がつけにくいんだよね。敵キャラのスピードもかなり速いから、目が慣れないとソクくらわされちまうから侮れないぞ。そして、ステージをクリアするごとにボーナスポイントが得られるのに注目してほしい。これは、画面下の%で表示される、ミスショット率によって、獲得ポイントが決定するんだ。とにかく、出てきた敵はすべて倒す！　これを基本方針としてプレイすることにいたしましょうね。

STAGE 1

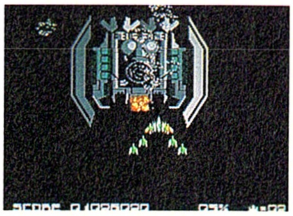
地球発進———スタートシーンは、地球からスペースシップが飛び立つ瞬間から始まる。太陽系の各惑星を背景に、自機は暗黒の宇宙の奥深くへと進んでいくんだ。最初からアイテムが意外と出現するので、まずパワーアップだね。



◀始めてからすぐに、ある程度のパワーアップが可能



◀赤い色の敵キャラは、一撃では倒せない。注意しろ



◀ここのボスは肩ならし。軽くクリアできるはずだ

STAGE 2

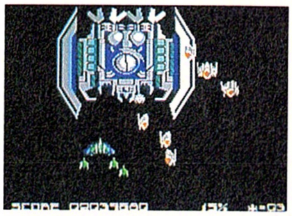
通常宇宙———ステージに入った途端に、例の高速スクロールが始まるんだ。敵の攻撃もだんだんと勢いを増してくるし、オロオロとモタついてるとソクあの世行きだ。最後のボスはステージ1と同型だけど、かなり強化されてる。



◀始まると、すぐに高速スクロールになっていくんだ



◀スモールコメットが怒濤のごとく襲いかかってくる



◀弾数が多くなっているから、よけかたが肝心だね

STAGE 3

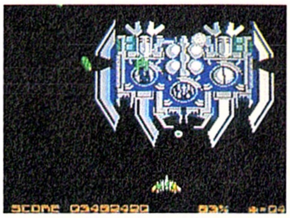
アステロイドベルト———星々の距離は狭くなり、緊張感が増してくる。ここからは、だんだん背景に柄がついてきて、プレイヤーの視覚をより攪乱させるんだ。当然、目は慣れてきていると思うけど、さらに慎重に操作しよう。



◀いったん下へ降りてきて、横方向に襲ってくる敵



◀横幅いっぱいに広がる敵はギャザーで一掃しよう



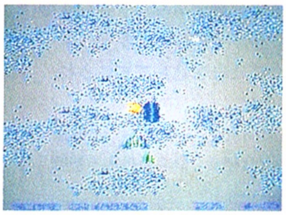
◀ボスは砲台が3基になり、攻撃力が高くなってきた

STAGE 4

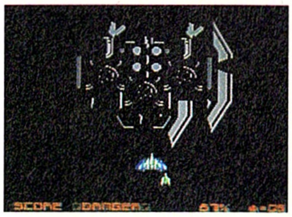
アステロイドベルト2———最終目的地ハレーズコメットまでの、ちょうど中間点にあたる。敵の攻撃は、もはや雪崩のようにとめどがなくなってきた。特に、スモールコメットの連続攻撃に、細心の注意をはらおう。



◀自機を左右にできるだけ動かして、広範囲に攻撃だ



◀ギャザーの獲得があまりできないのでムダなく使え



◀ボスはステージ3と同じ。意外とラクに倒せるかもね

STAGE 5

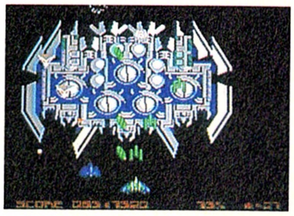
ハレーズコメット接近———背景はガスが濃くなり、ハレーズコメットのチリが目立ってくる。ここは宇宙空間最後のステージなので、宇宙ステージ最大のボスが待ち構えている。砲台を5基装備し、間パツなく攻撃してくるぞ。



◀今までとうってかわってウソのように難しくなる



◀画面上にいったん停滞して、激しく攻撃してくるぞ



◀やたらと強いボス。前のボスとは比べ物にならない

カセット／東芝EMI／1月発売予定／¥5900

ZOIDS2

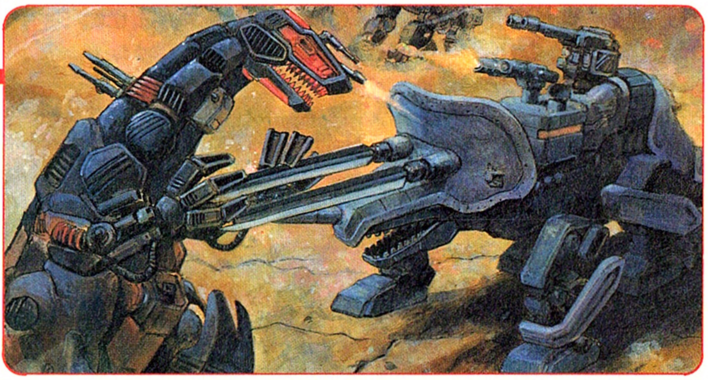


ZOIDS 2 ゼネバスの逆襲

ゾイドファン待望のシリーズ第2弾が登場だ。ストーリーは完全な続編だし、基本システムもほぼ変わってないので、前作を知ってる人には特にオススメ。あの3Dシューティングのバトルシーンも健在なのだ！

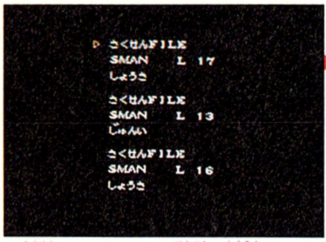
文／S−MAN

よりプレイしやすくなっているよ



ZAC（ゾイド暦）2038年。共和国軍は帝国軍壊滅に成功。だが、ゼネバス皇帝は、中央大陸征服の野望を捨ててはいなかった。そして現在、ZAC2041年、再び熾烈な闘いが始まった。

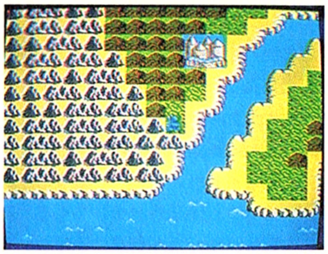
というわけで、お話はそのまま前作からの続編なんだよね。舞台も中央大陸が中心。だけど、マップは格段に広くなっているし、サブ画面はマルチウインドーを採用して、より一層RPGとしてのクオリティを高めているんだ。そうそう、変わったといえば、前作では街の中でもどこでもゾイドばっかりが出てきたけど、今度はちゃんと人間同士が会話する形式になってる。まぁ当然だけど、このほうがなんとなくシックリいくもんね。とにかく、内容のほうを頭っから紹介していこっか！



▲作戦ファイルは、3人分の登録ができるんだ。1人で3通りのプレイを楽しむもよし、友だちと共有するもよしね！

シンプルで機能的なコマンド操作に注目しよう

ゲームの基本システムは前作とほぼ同じなんだ。味方ゾイドの使いみちやコマンド操作の内容は、前作を知っている人にはかなりなじみやすくできている。それに、前作でちょっと煩わしかった画面切り替わりのタイムラグは、完璧に解消されているからうれしい。でもまぁいくら同じといっても、まずは基本画面とサブ画面の説明をしておかなくちゃね。通常は基本画面のみでほとんど用件は足りるんだ。シンプルでなにより。そして、重要なのはマルチウインドーのサブ画面。自分のメカの仕様をチェックする大切なものなんだ。敵と遭遇すると出る戦闘画面も、基本的に見方は同じだからね。



基本画面の見かた



Ⓐを押すと、画面左上にウインドーが出現するんだ。ここに出てくる5つのコマンドが、通常よくつかわれるものなんだ。基本中の基本だから、よ〜く頭のなかにたたき込んでおこうね。

●はなす
話したい相手に接触してこのコマンドを選択すれば、相手と会話ができる

●しらべる
調べたい場所に立ってこのコマンドを選択すれば、そこの場所を調べられる

●つかう
このコマンドを選択すると、アイテム画面に変わり、アイテムが使える

●でーた
ゾイドの乗り換え、強化パーツの確認・脱着などに使う。詳しくは右を参照

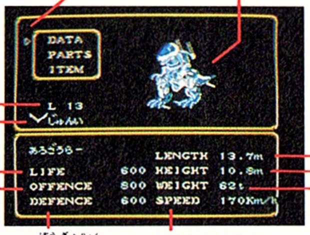
●ていさつ
プテラスかサラマンダーがいれば、偵察を飛ばすことができる

●L（ライフ）
現在、自分が乗っているゾイドのライフ（生命値）を表わしている

●G（ゴールド）
現在、自分が所持しているお金。（銀行に預けてあるお金は表示されない）

データ画面の見かた

●キミのレベル
●コマンド
●キミが乗っているゾイド



●防御力
●攻撃力
●ゾイドのライフ
●キミの階級章と階級
●最大速度
●重さ
●高さ
●長さ

●DATA
✚の左右でページが変わり、乗り換えたいゾイドを出して、Ⓐで乗り換えることができる

●PARTS
現在装備しているパーツが画面下半分に表示される。Ⓐ用はⒶで、Ⓑ用はⒷでそれぞれ脱着ができる

●ITEM
現在持っているアイテムを表示する。最大3ページ分になるので、✚左右で見る

●レベル
バトルシーンで敵を倒すと、Gと同額の経験値が得られレベルアップする

●階級
敵のボスを倒したり、有効なアイテムを入手すると階級が上がるのだ

●ライフ
ゾイドのエネルギー量。ダメージを受けると減る

闘いに旅立つまえに数々のイベントを把握しておこう

スタートはここ、元は帝国の街だったというダリオスだ。人々からメッセージを聞くのはもちろんのこと、まずはゲームの基本イベントを把握しておくことが大切だ。メッセージはちゃんとメモしておいたほうが当然いい。この街にあるイベント以外にも、ゾイドショップ・シミュレートルーム（模擬戦闘室）・市場・酒場などがあるぞ。

A 司令部



司令部がある街では、必ず司令官と会話をしてセーブをしておこう。そうすれば、万が一自分の編隊が全滅しても、最後にセーブをしたところから再開できるぞ

B 銀行

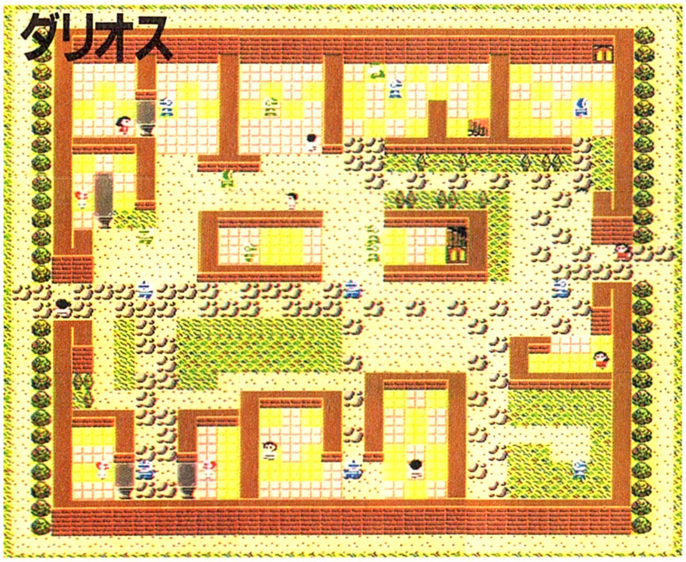


大陸間をオンラインで結ぶ銀行だ。敵を倒して得た給料は、銀行に振り込まれるんだ。どの街の銀行であっても、お金を預けたり、引き出すことができるよ

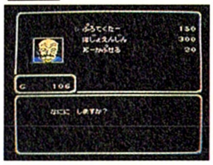
C 補給所



帝国軍との死闘で傷ついたときは、この補給所でエネルギーを補充しよう。ライフが0になるとゲームオーバーになってしまうので早め早めの補充を心がけよう



D 防御兵器SHOP



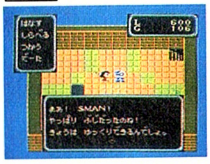
ゾイドのボディー強化パーツをはじめ、Eーカプセルや Eーチューブなどの使用パーツも売っているんだ。目的に合わせて買い揃えていこう。売ることもできる

E 攻撃兵器SHOP



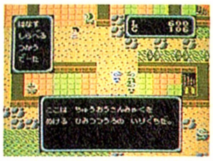
主に、ゾイドの攻撃用強化パーツが売っている。攻撃用パーツは、Ⓐ用とⒷ用がある。もっとも効果的なパーツを装備することが攻略への早道だ。売りも可

F 自宅



キミの自宅だ。ここでは、恋人がキミの帰りを待っている。最初のうちは幸福なんだけど、あとになると帝国軍が襲ってきて、とんでもないことに……

G 秘密通路

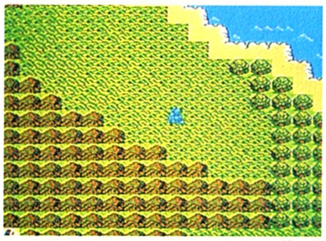


ここは中央山脈を抜ける秘密の地下道の入り口だ。最初のうちは入れない。マンクスの街にたどり着くことができれば入れる。だが、そのときはすでに……！

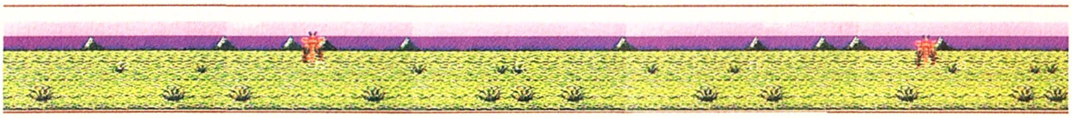
ゾイド名物360°パノラマ3Dシューティングだぜ



さあ、街を出るといよいよ帝国軍ゾイドとの対決だ。バトルシーンは、前作でおなじみの３Ｄシューティング。全方向レーダーは姿を消してしまったけど、その分スクロールスピードが速いから十分にカバーできるぞ（スクロールスピードはレベルアップにしたがって速くなっていく）。ダメージを受けることなく敵を倒していくコツは、敵に面と向かって長時間対面していないことだ。多少面倒でも、常に左右どちらかにスクロールしたままで攻撃するんだ。敵の弾のスピードは、こっちのスクロールには追いつかないからね。バンバン倒して早くレベルアップを！



▲前作と違って、フィールド上には敵の姿はない。ドラクエタイプになったわけだ



▶360°パノラマスクロール

バトルシーンは、前作よりもかなり戦いやすくなったんだ。そのかわり、敵の出現頻度は高くなってるし、格段にパワーアップしているので、心してかかろう。

▼強化パーツ（攻撃用）

攻撃用強化パーツは、効果的なものを吟味して買い揃えていきたい。編隊の各ゾイドすべてに、強力なものを装備しておこう

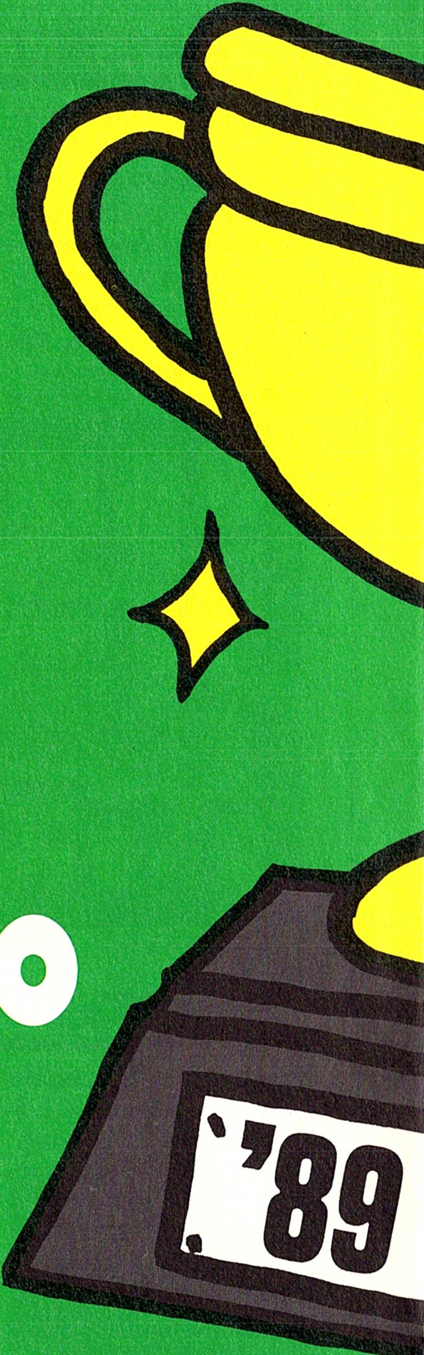
Bボタン用	効果	装備	Aボタン用	効果	装備
機関砲	△	全機種	キャノン砲	△	全機種
2連速射砲	◎	アロザウラー専用	レーザー・キャノン	○	大型ゾイド用
バルカン砲	○	全機種	ナパーム砲	○	全機種
ビームライフル	○	小型ゾイド用	ミサイルポッド	△	全機種
4連速射砲	◎	ゾイドゴジュラス専用	センサー・ミサイル	◎	大型ゾイド用
4連ビーム砲	◎	ゾイドゴジュラス専用	ロケット砲	◎	大型ゾイド用

▼強化パーツ（防御用）

――	効果	装備
プロテクター	△	小型ゾイド用
ライト・アーマー	○	小型ゾイド用
フル・アーマー	◎	大型ゾイド用
ハイパー・アーマー	◎	ゾイドゴジュラス ウルトラザウルス マッドサンダー
補助エンジン	△	小型ゾイド用
ターボ・ブースター	△	大型ゾイド用

KONAMI

なんでもありだ。「がんぺナ」だ。



ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!

TM



●他球団と選手のトレードができます●外人選手獲得で戦力強化●
てば興行収入を得る球団経営シミュレーション●オ
ンダースロー・スリークォーターの3タ
に加え、バッターも3タイプ●
ゴエモン球団や
14チー
る● 派手
す● デモ
え、乱闘が
ら退場です
ッチ●ラッ
場で7回の攻
てばチアガー
●オープン戦の
の60試合〜130
ペナントレースに
勝て 本リーグが待って
いる● 選手の強 ルトラファインプ
レイでホームラン性の ャンピングキャッチ
●審判が「アウト」「セーフ」「退場」「 声でコール●パスワ
ードで友達のチームと対戦●チームを強く育てていける成長型ソフト
ト●年俸操作で選手のやる気アップ●3球場ナイター＆デーゲーム

当選者のお知らせ コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)
11月15日〆切分の当選者■ファミコンカセット 神奈川県 関田広明くん(16) 和歌山県 大植淳平くん(11)ほか8名の方々■テレホンカード 福岡県 安森剛くん(12) 埼玉県 榎本悦弘くん(11)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報 東京03(262)9110 その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000【北陸地区】新潟025(229)1141
ダイヤルは正確にね 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号



銀河英雄伝説が多彩なアニメーションと共に、
今ファミコンに登場する。
銀河英雄伝説
《わが征くは星の大海》
©1988・田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム
終わりなき戦い…
そしてその戦いを
終わらせるために君は戦う…。
12月21日発売メーカー希望小売価格5,900円
A Nightmare Comes True!!
Deja Vu
限定本数にて絶賛発売中！ 9,800円
DONALD DUCK
好評発売中！
5,800円
© 1988 The Walt Disney Company
テレフォンサービス
札幌 011-221-2698
仙台 022-221-8195
東京 03－242-3401
名古屋 052-581-2340
大阪 06－229-3258
呉 0823-24-9999
松山 0899-45-0346
福岡 092-471-0700
ケムコソフトの新作情報が聞ける。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737 TEL(0823)21－3300
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY

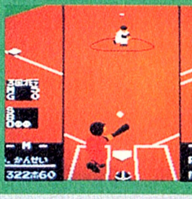
プロ野球ファミリースタジアム'88年度版

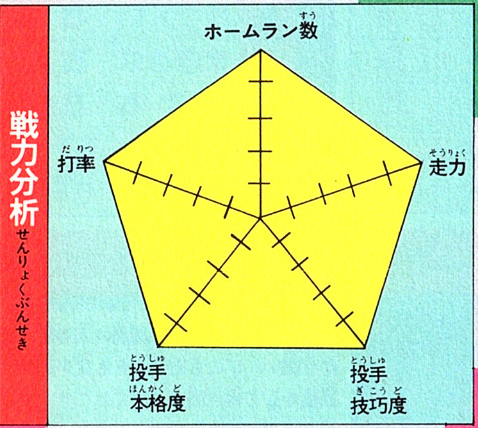
ナムコ
12月20日発売 4900円
カセット

チーム戦力分析!詳しいデータも公表!

ホームラン数 打者の長打力:パワーを表す!!

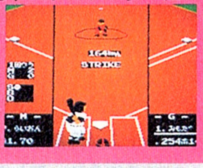
12人の打者のホームラン数の和。ホームラン数は打球の初速度つまり飛距離を表すから、打者のパワーと言ってもよい。この数値の大きいチームは、1発に注意。





本格度 投手のパワー

(球速−100)+スタミナという値の、6人の投手の平均値。速球はジャストミートされにくく、グイグイ打者を追いつめられるし、スタミナが多い程、速球を投げられる。つまりねじふせるピッチング:パワーを表す。



チーム分析表の見方

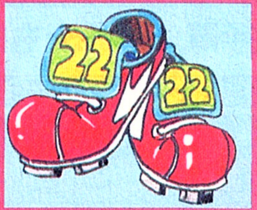
打率 打者の技巧力を表す!!

12人の打者の打率の平均値。打率はミートポイントの広さを表し、打者の技巧力になる。



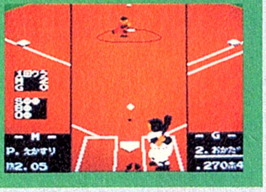
走力 打つ以外の攻撃:機動力だ!!

12人の打者の走力の平均値。打撃と違った攻め:機動力を表す。特にどうむ球場でこの力は発揮されるから、足の早いチームには注意。



技巧度 投手の技巧力だ!!

カーブ+シュート+フォークという値の、6人の投手の平均値。変化球のキレを表す。カーブ等で横に揺さぶって三振を取る、技のピッチング:技巧力と言える。



打者の走力・投手の変化やスタミナ等がわかったぞ!! これをもとに、14球団を大解剖だっ!!



いよいよファミリースタジアム'88の発売だね!! ということで、前号載せたデータのパワーアップ版を公開するぞ。もうみんな知っての通り、走力は足の速さ、球速は速球の平均速度、R・Lは右左の変化の度合い、Fはフォークの落ち具合い、スタミナは持久力だ。

で、今回の目玉として、全チームの投打走の戦力分析!! どのチームが強いかひと目でわかるグラフつきだ。グラフの見方は上を見よう。打者・投手の技巧力やパワーと、機動力の状態がわかる。君の選ぼうとするチームはどうかな!

★単行本が出る!!★

実はこの表も、今度出る単行本『ファミスタのすべて』から取ったもの。今までの攻略本とは違った本で、打球の秘密、球速と投球数の関係、守備の切り換え理論など斬新な内容でいっぱい!! '86や'87ワースタの選手名鑑、パスワード集もあるから、辞書としてもつかえる。ベクトル山田の書く、快心の144ページだ!!

ガイアンツ

くろまてに代わる強打者に期待!!
くわわ、がりいでシャットアウトだ!!

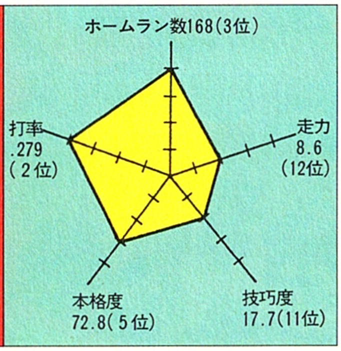
打率リーグ2位、ホームラン数リーグ3位と打撃陣は非常に安定している。クリーンナップでも十分に使えるぽちむらが代打に控えているのが頼もしい。バッティングにあまり自信のない人は、思い切ってスタメンに使ってみよう。打順は3番が妥当だろう。戦略としては1～3番でランナーをため、はり、と、るの長打で点を取る型がよい。

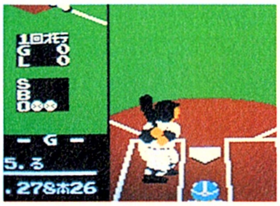
投手陣はくわわ、がりいが安定している。特に目立った球種はないが、150kmに近い速球と全ての変化球をまんべんなく使っていけば大丈夫。おさえは、もちろんかてる。スピードはあまりないが、カーブは抜群!!

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	みもだ	右	左	.254	14	12
2	おかだき	左	遊	.270	4	8
3	しのつた	左	二	.328	6	6
4	はり	右	三	.296	34	7
5	る	右	右	.278	26	9
6	はたはた	右	一	.304	12	7
7	こめだ	左	中	.276	14	10
8	かまくら	右	捕	.240	12	4
代	すぐき	右	内	.266	6	11
代	こうも	右	内	.266	4	15
代	ありは	右	捕	.254	10	4
代	ぽちむら	左	外	.310	26	10

戦力分析（せんりょくぶんせき）





➡長打力が魅力のニューフェイスる。一発ネラうならアッパースイングで

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	くわわ	右	2.80	145	9	6	6	36
先	がりい	右	3.10	146	11	5	8	42
先	まきはは	右	2.80	148	7	2	2	40
先	みずも	右	3.20	143	6	2	6	30
リ	さいとと	右下	2.25	138	7	5	2	15
リ	かてる	右下	3.05	139	12	4	6	15

ドラサンズ

投手陣、打撃陣ともに優れた好チーム。
主砲おみあいを中心に、今年も優勝!!

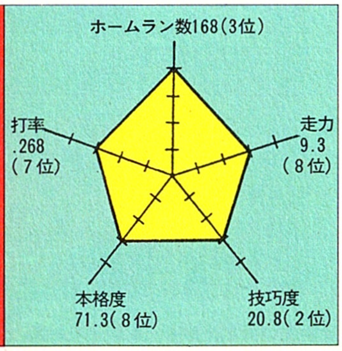
1、2番を塁に出せば点の入る確率はかなり高い。ぴこもたつまきも足が速いので、盗塁をして得点圏に進めておこう。クリーンナップが強力なので、1点2点はあたりまえ!! 長打が出れば、3点4点も夢じゃない。続くにむやお、かわはばもまあまあ打てるので、波に乗ればコールドゲームだってありえるのだ。ホームラン数リーグ3位の実力は、決してダテじゃないぞっ!!

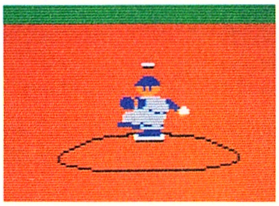
ピッチャーもこなつを始め、本格派がそろっている。防御率1点台を誇る新人うえははと速球派かくげんのリリーフは心強い。先発陣はあとを気にせず、ビシバシいこう。

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	ぴこ	右	中	.266	12	13
2	たつまき	左	遊	.234	6	16
3	げいび	左	左	.300	26	7
4	おみあい	右	一	.324	38	6
5	うお	右	二	.272	26	10
6	にむやお	右	三	.282	10	9
7	かわはば	左	右	.280	10	7
8	なかむり	右	捕	.254	8	6
代	おみやあ	右	捕	.236	6	8
代	なかま	右	外	.268	14	13
代	にむやあ	右	外	.254	6	8
代	こまつたき	右	外	.242	6	8

戦力分析（せんりょくぶんせき）





➡火消し男かくげん。150キロの速球とフォークを使って三振をネラえっ!!

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	こなつ	右	3.00	150	11	5	8	34
先	おによ	右	3.65	140	5	10	7	30
先	こんじよ	左	3.50	148	2	10	5	30
先	よねむり	左	3.15	140	5	5	10	30
リ	うえはは	右	1.75	148	10	2	6	15
リ	かくげん	右	2.20	148	9	5	10	15

カーズ

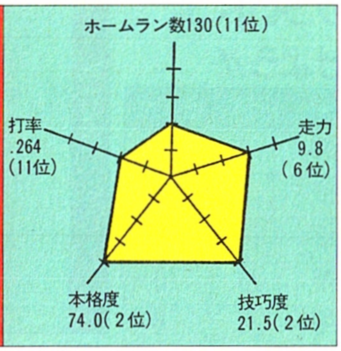
打率、ホームラン数ともリーグ11位。脅威の赤ヘル打線といわれた頃の面影は、もはやない。3割打者ひとり、大砲ひとりという現状では、大量点は望めないだろう。

しかし、上位陣の足を活かして先取点を取れば勝算はある。1～3番の誰でも走れるので、出塁したら2盗をネラおう。全体的に左打者が多いので、流し打ちをマスターすれば出塁率はかなり上がるハズ。

投手陣はほぼ完璧!! 左右の先発はそろっているし、おさえのかわはば、まつだのフォークもバッチリ!! 打線が弱いだけに、ピッチング・スタッフの踏ん張りに期待!!

バッティングよりピッチングのチーム。先取点を取って投手戦に持ち込もう!!

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡カーズの切り込み隊長しやうだ。とにかくコツコツあてて出塁しよう!!

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	しやうだ	左	二	.322	2	17
2	やまさひ	左	右	.270	8	14
3	よしひほ	左	遊	.260	14	17
4	こばや	左	一	.290	22	8
5	たんす	左	左	.212	30	6
6	ながひま	左	中	.262	12	13
7	かたおぱ	右	三	.272	12	7
8	たつかや	右	捕	.266	8	5
代	にすだ	左	外	.276	4	4
代	おさまい	左	内	.262	14	8
代	こお	左	内	.254	2	10
代	こがあ	右	外	.220	2	9

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	きたぼつ	右	3.25	138	12	10	6	42
先	おおによ	左	2.35	140	4	10	8	44
先	かわぶち	左	3.10	142	5	7	3	32
先	ながほみ	右	3.80	146	8	6	6	32
リ	かわはば	右	2.65	148	6	5	10	15
リ	まつだ	右	3.40	150	3	6	14	15

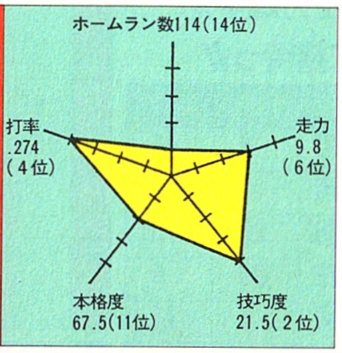
ホイールズ

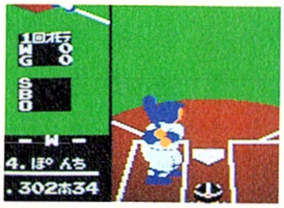
ホームラン数は、14球団中11位とかなり低い。そのかわり、打率と走力がケッコー良いので、足を使った機動力野球に徹すれば、得点のチャンスはいくらでもあるぞ!

1番理想的な戦法は、たかはぴとゆたきや、おやしきの足をフル活用して塁を進め、チーム唯一の1発野郎ぽんちに打順を継ぐパターンだろう。投手陣の方は、えんぼうをはじめとする、変化球に優れた技巧派が多数いる。だから、相手打線にタイミングをはかられないようなこまかな継投策をとれば、そうやすやすと打ち込まれることはない。とにかくクロウト好みのチームだネ。

足を使って塁をうめぽんちの1発に期待! 先発投手えんぼうも健在なり!!

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡チーム唯一の強打者ぽんち。なるべく塁をためてから彼にまわそう!!

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	たかはぴ	左	遊	.260	4	15
2	ちようち	右	三	.266	2	10
3	ゆたきや	左	二	.316	8	17
4	ぽんち	右	右	.302	34	12
5	ぱちよろ	右	一	.290	18	8
6	おやしき	左	中	.264	6	17
7	やまだき	左	左	.274	4	13
8	さかな	右	捕	.270	4	3
代	やしろ	右	内	.276	10	4
代	いちかか	右	捕	.246	10	6
代	いけのした	右	内	.242	2	8
代	かたぴら	左	内	.280	12	5

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	えんぼう	右	4.00	143	11	3	14	32
先	にら	左	4.15	135	7	12	8	36
先	あいかか	右	4.00	142	7	2	7	30
先	さいほう	右	3.70	143	12	6	10	30
リ	かけほた	右	4.05	138	6	2	6	15
リ	なかやや	右	3.30	146	8	2	6	15

スパローズ

3割バッターがいないのがツラいトコ。4人の長距離ヒッターにかけよう!!

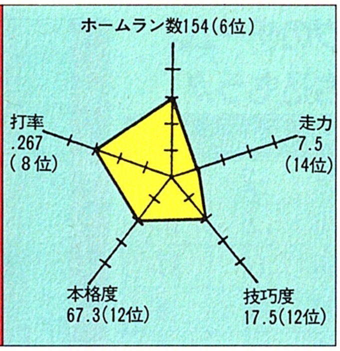
バッティングオーダー

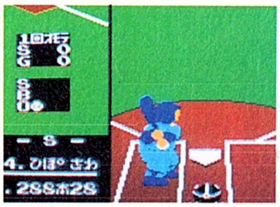
★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	くりあま	左	中	.290	4	12
2	さくらや	右	二	.286	4	7
3	いけいけ	右	遊	.252	24	9
4	ひぼさわ	右	右	.288	28	10
5	すぎおら	左	左	.276	22	6
6	でえやん	右	一	.254	26	6
7	す ま	右	三	.248	8	10
8	は た た	左	捕	.256	8	5
代	わかなつ	左	外	.288	6	6
代	こ が あ	右	外	.272	8	6
代	やえがせ	右	捕	.270	6	3
代	いちしげ	右	内	.222	10	10

ホームラン数20本以上を打つ4人に期待がかかる。1、2番が出塁したら、ブンブン振って一発長打をネラっていこう。ただ、少しバッティングにムラがあるので、確実に点を取ろうと思うならわかなつをクリーンナップに入れるべきだろう。くりあまがランナーのときは、ヒットエンドランで攻めていこう。他の代打陣ではいちしげがアナ。なぜか話題の新人だけど、意外性があるので思い切って使ってみては!?

ピッチングのほうでは継投策がカギ。目立った投手がいないだけに、早め早めの継投を心掛けよう。新加入ぎぶすもいまいち。

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡チームの中軸打者ひぼさわ。いちかばちかの一発ネラいがオモシロい!!

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	おばにや	右	2.55	138	8	4	3	36
先	なかもも	右	4.05	140	8	2	9	30
先	ぎ ぶ す	右	5.60	142	8	3	4	30
先	た か ろ	右	3.70	145	10	2	9	30
リ	みやもも	右下	4.75	140	6	3	5	15
リ	いとうふ	右	3.55	143	9	6	6	15

タイタンズ

パワーダウンいちじるしい主力選手!! かつちやん、ばうむの復活に期待っ!!

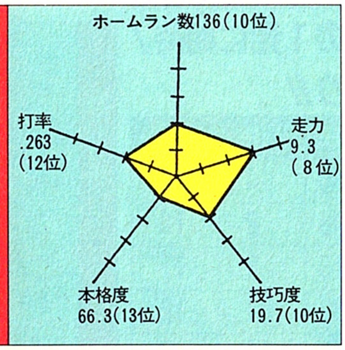
バッティングオーダー

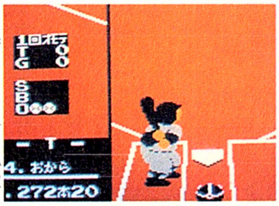
★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	しようの	左	中	.236	6	14
2	わ あ だ	右	遊	.278	2	13
3	あ ゆ み	右	右	.286	22	13
4	お か ら	右	二	.272	20	9
5	た ほ	左	一	.260	8	11
6	かなまり	左	左	.242	6	12
7	た い ら	右	三	.268	2	8
8	き い ど	右	捕	.246	8	6
代	さ も	右	外	.238	6	6
代	な た の	左	外	.246	6	8
代	かつちやん	左	内	.266	14	6
代	ば う む	左	内	.312	36	5

1年ごとに悪くなるバッティングは、ついにここまできてしまった。かつてはクリーンナップを打ったかつちやん、ばうむもスタメンからはずされた。しかし、ホームランを期待できるばうむは、絶対4番で使うべき。かつちやんだってスタメンで十分な力を持ってるぞ。走力10以上の俊足選手も5人いるから、機動力野球もオモシロい。

ピッチャーは新人が育ってこないのがイタい。まともに使えるのはきいやん、とうあま、なかみしぐらい。しかも、全員スタミナ不足なので、継投は早めに行おう。ろつこうさんで地の利をいかした野球を。

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡4番にしては少し非力なおから。思いきって、ばうむと交代させよう

ピッチングオーダー

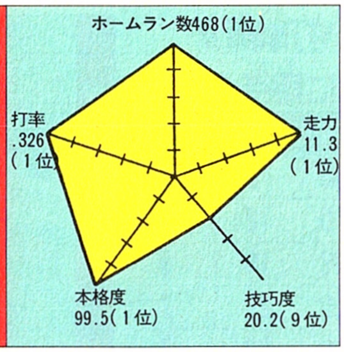
T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	きいやん	右	3.00	144	10	6	10	36
先	なかたこ	左	4.15	140	5	7	6	30
先	い け よ	右	4.30	140	7	4	4	30
先	とうあま	左	3.85	140	12	6	3	30
リ	の だ て	右	3.90	138	7	4	6	15
リ	なかみし	右	3.50	140	12	6	3	15

メジャーリーガーズ

ホームラン数40本以上が7人! 投手も剛速球投手ぞろいの化物チームだ!!

走力、打率、ホームラン数、防御率とどれを見てもリーグ中でトップの、超エリートチームだ。4番のすとべりと5番のかんせいは、ともに50本以上のホームランヒッターだし、8番のおすみすを除けば全員がホームラン数20本以上の恐るべき打線。代打陣も全員がホームラン数40本以上と、打撃面で完ぺきなチームといえる。さらに投手陣の方も、160kmの速球と60以上のスタミナを誇るらいおんをはじめ、ばいお、くられんす、ぐでんと剛速球投手がそろっている。抑えはチーム唯一の変化球投手のえかすりで決まりだ。

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡リーグ1のホームランバッターかんせい。総数60本の恐るべきパワーだ

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	へんたそん	右	中	.346	20	18
2	さんばく	右	二	.294	30	15
3	ほつくす	左	三	.376	22	7
4	すとべり	左	右	.328	56	14
5	かんせい	右	左	.322	60	13
6	まつく	右	一	.288	46	6
7	があたあ	右	捕	.280	26	5
8	おすみす	左	遊	.300	14	17
代	ぽけつと	右	外	.372	40	12
代	ういんふい	右	外	.374	50	11
代	くらく	左	内	.298	56	10
代	どうぞ	右	外	.336	48	7

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	らいおん	右	1.70	160	8	6	2	60
先	ばいお	左	1.90	150	4	7	5	66
先	くられんす	右	2.00	155	10	8	5	54
先	ぐでん	右	2.20	156	5	7	3	50
リ	えかすり	右下	2.05	140	16	8	12	30
リ	りげち	左	1.20	146	5	7	3	30

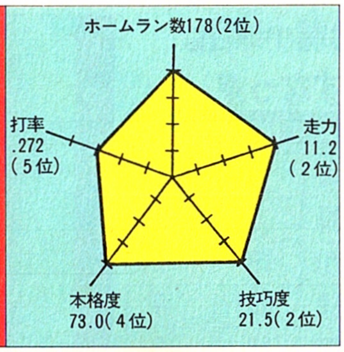
ライオネルズ

走・攻・守のバランスはリーグNo.1!! きよすくを中心に若手パワー爆発だ!!

3割打者はひとりもいないのに、リーグ2位のホームラン数を誇る。とにかくクリーンナップが強力!! 3人でホームラン102本という長距離ヒッターぞろい。チャンスにまわせば、大量点もネラえる。リーグ2位の機動力を使って相手のミスを誘うのもいい。相手が左投手なら、2番につべを入れてみよう。打線がつながれば楽勝だぞ!!

投手陣も相変わらずいい。速球派のわななべ、かかと変化球派のくろう、みなみお。リリーフが少し不安なので、先発4人をフルに使おう。特に150kmを優に越える直球を持つかかが先発すれば、三振の山、山!!

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡今や、リーグを代表する選手となったきよすく。長打で大量点をネラえ!!

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	いしけり	右	三	.292	20	15
2	ひらよ	左	右	.284	6	16
3	あきかわ	右	中	.286	42	16
4	きよすく	右	一	.290	30	8
5	ほえれお	左	左	.258	30	5
6	いこう	右	捕	.266	12	11
7	つべ	右	二	.280	4	16
8	せいこ	右	遊	.234	4	8
代	あび	左	外	.276	10	6
代	ひろはひ	右	外	.266	6	12
代	にしおぱ	右	外	.266	8	9
代	となしの	右	内	.262	6	12

ピッチングオーダー

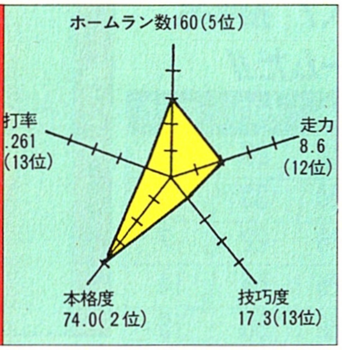
T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	わななべ	右	3.50	148	9	2	10	40
先	かか	右	2.50	152	9	7	5	40
先	くろう	左	3.45	145	4	14	5	36
先	みなみお	右	2.95	140	12	12	5	32
リ	まつあに	右下	4.05	140	8	3	6	15
リ	やまめ	右	2.55	135	7	6	5	15

バッカルーズ

看板打者はいないが侮れない打撃陣!!
エースむぎのと150kmトリオに期待!!

先頭打者おおいいが出塁すれば、点を取ることは結構たやすい。俊足を活かして2盗をキメよう。あとはクリーンナップに回して単打をネラう。比較的小つぶなクリーンナップなので、決して大振りはしないように。コツコツ当てるバッティングを心掛けよう。また、下位打線の力も弱いので、チャンスだったらすぐ代打を使ったほうがいい。少ないチャンスをいかにモノにするかで勝負が決まるだろう。投手陣は、やまだき、おのの、ほしいの150kmトリオが光る。左投手が4人いるので、登板させる順番を考えて、試合を進めることが肝心だ。

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡チームNo.1のホームラン数を誇るぶらいあ。4番にしてもいいくらいだ

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	おおいい	右	二	.268	8	16
2	あらり	左	中	.310	12	9
3	かねむり	右	三	.278	16	8
4	おくりび	左	一	.290	24	7
5	ぶらいあ	左	左	.298	28	8
6	すすき	右	右	.254	20	8
7	やまひた	右	捕	.216	6	7
8	まきき	右	遊	.218	4	10
代	むらたみ	右	外	.256	18	9
代	はねだ	右	内	.252	8	6
代	あわぐし	左	外	.242	8	7
代	くりめし	左	内	.254	8	8

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	むぎの	左	2.90	147	4	10	3	40
先	むらら	左	3.70	135	3	7	7	32
先	やまだき	右	3.15	150	7	9	7	30
先	おのの	左	3.65	150	2	8	3	34
リ	いしもも	左	3.40	146	5	6	6	15
リ	ほしい	右	3.65	150	6	5	6	15

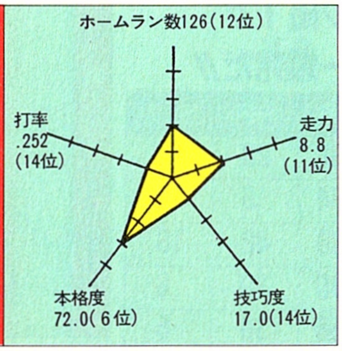
ファイヤーズ

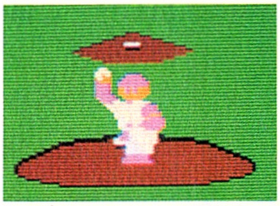
打力、投力ともに低レベルの弱小球団。
エースたきだしで得点を許すなっ!!

打率はリーグ最低、ホームラン数も12位と打撃に関しては見るべきトコロがない。ただひとつの望みは、1番しまたまの足。なんとかランナーに出て、3～7番の中距離打者のヒットを待つしかない。とにかくミート打法で、球をバットに当てていこう。大振りしていいのは、いいずらだけだと思っていい。Dチームから移籍のにいじまも、ずいぶんとパワーが落ちてしまった。

ピッチャーはなんといってもたきだしの調子がカギ。あとのスタッフが心もとないので、できるだけ長く投げさせよう。スタミナがあるので、最低でも5回をメドに。

戦力分析 せんりょくぶんせき





➡Fチームを引っ張るエースたきだし。150キロの速球とカーブが絶品!!

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	しまたま	左	中	.240	6	15
2	こがらし	右	二	.234	6	9
3	こゆき	右	遊	.270	16	7
4	いいずら	左	左	.286	24	8
5	にいじま	右	一	.262	16	5
6	ためら	右	捕	.264	12	8
7	ふらや	右	三	.256	14	9
8	ふたむり	右	右	.238	8	10
代	おかず	左	外	.254	8	6
代	はやいか	左	外	.244	4	10
代	つつえ	左	外	.236	6	8
代	こがあ	左	内	.242	6	10

ピッチングオーダー

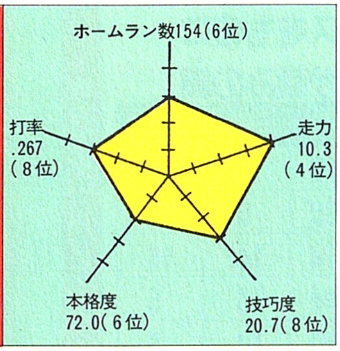
T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	たきだし	右	2.70	148	10	2	4	48
先	つも	右	3.80	145	8	2	6	34
先	さとせい	右	3.80	145	9	2	7	32
先	かねざや	右	4.20	138	8	5	3	30
リ	こうな	左	3.40	138	2	6	8	15
リ	まちうり	右	3.00	144	12	5	3	15

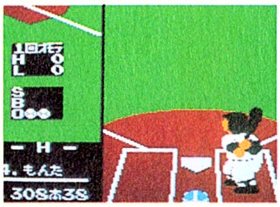
ホーネッツ

すべてにおいて平均的なチームだがバランスのとれた使いやすいチームだ！

打率、ホームラン数、防御率とすべてにおいて平均的なチーム。しかし、打線のつながりがかなり良いので、主導権を握ってしまえば安定した試合展開が期待できそう。戦法としては、1番のささいと2番のゆかにたにの足を使って相手の守備をかき回す。そして3割打者のばなな、強打者もんたのクリーンナップへつなぐのが望ましい。機動力をいかした野球が好きな人は、よちひろをスタメンからはずし、代打れふとと替えるのも面白い。投手陣はチーム唯一の左投手である、にしかかの使い方に十分に気をつけて、効果的に使っていこう。

戦力分析





➡相変わらずの長距離ヒッターもんた。最初からホームラン狙いでいこう

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	さ さ い	左	中	.286	14	16
2	ゆかにたに	左	遊	.256	8	15
3	ば な な	左	二	.302	20	10
4	も ん た	左	右	.308	38	4
5	やまもも	左	左	.288	20	12
6	よちひろ	右	捕	.272	10	5
7	こ ふ な	右	三	.284	8	12
8	ふじひろ	右	一	.214	6	10
代	れ ふ と	左	外	.282	12	12
代	たかうなき	右	外	.248	10	7
代	わ た い	左	内	.242	4	9
代	こ が あ	右	内	.222	4	12

ピッチングオーダー

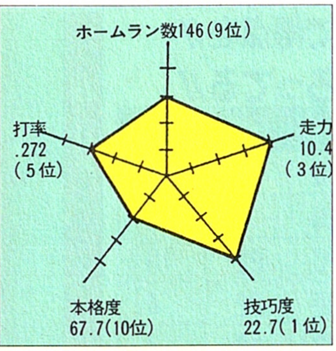
T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	やまたか	右	3.80	140	10	7	7	38
先	やまかず	右	3.75	140	9	5	4	36
先	にやんこ	右	4.05	142	12	7	2	34
先	にしかか	左	4.35	135	4	10	8	32
リ	や り	右	3.40	140	7	3	8	15
リ	いもうえ	右	2.80	142	6	6	9	15

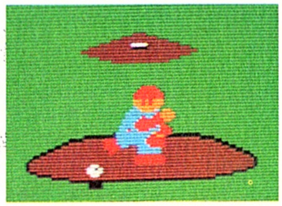
ブラボーズ

派手さはないものの投打にバランスのとれた好チーム。走力も見逃せない！

打撃面を見てみると、打率がリーグ5位、ホームラン数が9位なので、1発を狙うよりは連打で得点をあげることを心がけよう。リーグ3位の走力をからめれば、大量点も夢ではない。足でかきまわしてランナーをためたところで、クリーンナップの長打に期待してみたい。投手陣は、パワーこそ10位と低いものの、球のキレはリーグ最高を誇っている。特に、エースほぴののカーブ、さんたのシュートとフォークは一級品と言っていい。似たようなタイプの投手が多いものの、変化球主体のかわすピッチングさえしていれば、簡単に得点は許さないぞ。

戦力分析





➡球速は140キロ程だが、多彩な変化球を駆使して打者を抑えるさんた投手

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	うりぼう	左	中	.250	14	11
2	ふ く ろ	右	二	.298	8	14
3	まつなな	左	三	.316	16	15
4	ぶうまん	右	一	.314	28	4
5	いしみえ	右	右	.292	26	6
6	ふ ざ い	左	左	.274	16	7
7	ふ り た	右	捕	.230	10	6
8	ゆみよか	右	遊	.252	6	12
代	やまのり	右	外	.242	4	11
代	くまによ	左	外	.256	10	13
代	ふくもも	左	外	.272	4	13
代	もとにに	右	外	.264	4	13

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	ほ ぴ の	左	3.40	140	6	14	6	42
先	さ と お	右	3.85	141	7	5	8	38
先	やまおり	右	4.30	142	9	8	6	32
先	さ ん た	右下	4.55	135	8	10	11	32
リ	やまそと	右	1.80	136	9	7	8	15
リ	ふるみそ	左	4.05	138	4	8	2	15

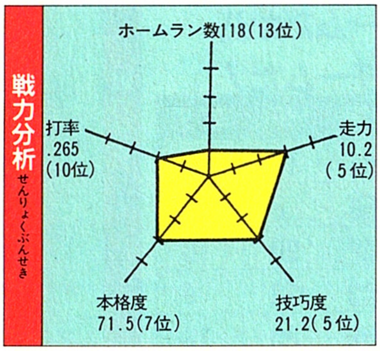
オリエンツ

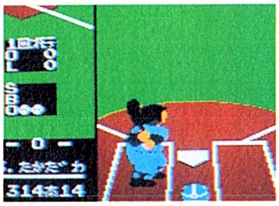
足を活かして少ないチャンスをものにしろ！　投手陣のふんばりが頼みの綱

バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	にしむり	左	三	.270	4	18
2	やこた	左	中	.280	8	14
3	たかだわ	右	右	.314	14	16
4	まとろって	右	一	.244	16	5
5	あいほう	左	左	.280	14	8
6	かみかみ	左	二	.268	6	8
7	みずあみ	右	遊	.262	12	13
8	かはまだ	右	捕	.242	6	5
代	おたべ	左	外	.270	12	7
代	ふるかか	右	外	.250	12	12
代	さとけん	右	内	.236	8	11
代	やまもも	左	内	.268	6	5

打率がリーグ10位、ホームラン数がブービー賞（ペケから2番目っつーこと）ときてるから、打撃陣は悲惨なもの。見るべきものは、リーグ5位の走力だけという有り様なのだ。一発は望むべくもないので、数少ないチャンスをいかにものにするかにかかってくる。こうなると、投手陣のふんばりに期待するしかなくなってくる。とは言っても、パワーは水準並みなので、リーグ5位の球のキレで勝負といったところか。タイプの異なるピッチャーがそろっているので、相手の目先を変えるリレーを心がければ、最少得点差を守りぬくことも可能だ。





➡Oチーム唯一の3割打者。実質的なチームの主砲と言ってもいいだろう

ピッチングオーダー

T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	しよう	右	3.60	145	8	7	8	42
先	むらちよう	右	3.85	145	9	4	12	32
先	こがあ	右	3.65	144	9	3	6	32
先	そのかか	左	3.85	140	2	6	6	32
リ	にちな	右下	4.20	142	5	8	6	15
リ	うきじま	右	3.45	145	9	5	14	15

ナムコスターズ

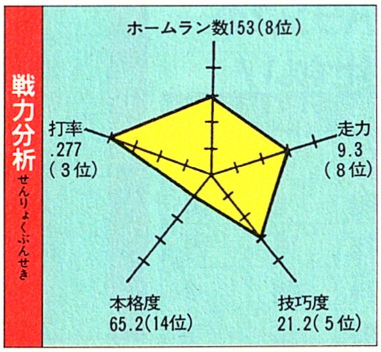
一発ネラいよりミート打法で得点を!! 変化球が自慢の投手陣もそろってる!!

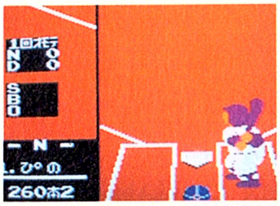
バッティングオーダー

★	選手名	席	守	打率	HR	走力
1	ぴの	左	中	.260	2	22
2	とまり	右	二	.280	2	12
3	たろすけ	右	三	.310	22	10
4	ぱつく	右	一	.332	32	4
5	あむる	左	右	.268	18	4
6	りゆうび	右	捕	.240	10	8
7	りようま	左	遊	.262	4	10
8	かげきよ	右	左	.272	10	8
代	べらほう	右	内	.280	18	8
代	わぎやん	左	内	.214	21	2
代	さんどら	左	外	.324	6	16
代	ぶんふん	右	外	.280	8	8

以前は弱小チームだったナムコスターズ。'88では選手強化をはかって、打率はリーグ3位!! 長打を期待できるのはぱつくだけだが、足を使って攻めれば大量点も可能だ。リーグNo.1の走力を持つぴのが塁に出たら、どんどん走らせよう。ノーアウト三塁なら確実に1点は入るだろう。クリーンナップは、あむるの代わりにさんどらを入れよう。相手がサウスポーなら、べらほうでもいい。

投手はカーブとシュートを自由自在に操るりつくときやらはちが頼もしい。けど、間違ってもフォークは投げないように!! 球のキレが悪くなったらすぐ交代させよう。





➡脅威の俊足打者ぴの。時にはセーフティバントで相手のミスを誘おう

ピッチングオーダー

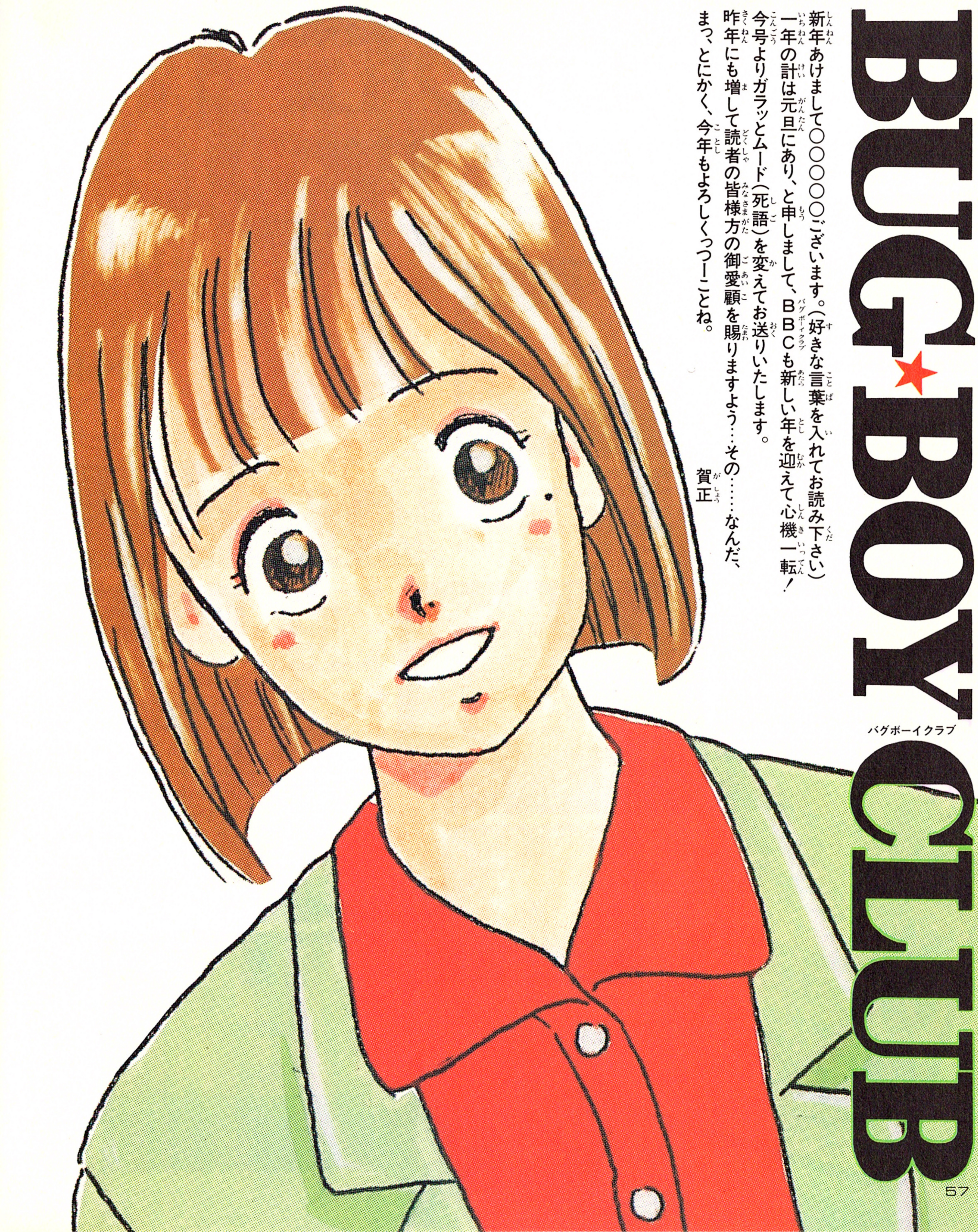
T	選手名	型	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
先	らつぷ	左	4.30	146	3	8	1	40
先	あさると	右	2.40	140	11	6	2	34
先	あるばと	右下	2.40	130	11	6	2	30
先	りつく	左	2.80	138	14	14	0	30
リ	ぜひうす	右	3.40	135	6	6	9	15
リ	きやらはち	左下	2.80	138	14	14	0	15

BUG★BOY CLUB

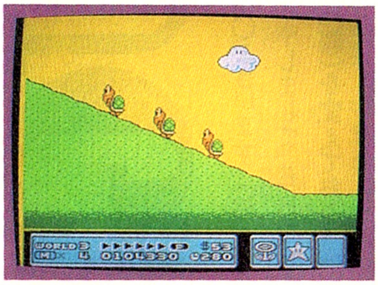
バグボーイクラブ

新年あけまして○○○○○ございます。（好きな言葉を入れてお読み下さい）
一年の計は元旦にあり、と申しまして、BBCも新しい年を迎えて心機一転！
今号よりガラッとムード（死語）を変えてお送りいたします。
昨年にも増して読者の皆様方の御愛顧を賜りますよう…その……なんだ、
まっ、とにかく、今年もよろしくっつーことね。

賀正

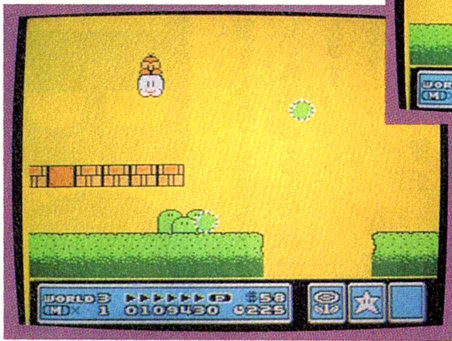


5 無限増殖真打ち登場!!



❶⬅W3－4のなかばまで来る！ 3つめの下り坂にあらわれるノコノコ2匹を倒さずにジャンプでやりすごす！ 1匹だけ残すんだ





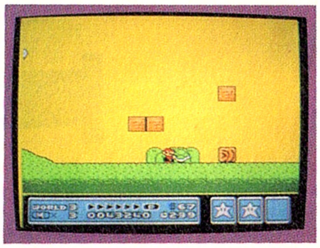
❷⬆坂を下りきったところでファイアパックンの出てくるさかさ土管がある。1匹フラフラ飛んでくるパタクリボーはやっつけとこう

❸⬅さかさ土管のすこし先でジュゲムが出てきた。パイポにやっつけられないように注意しながらもと来た道をひきかえす!!

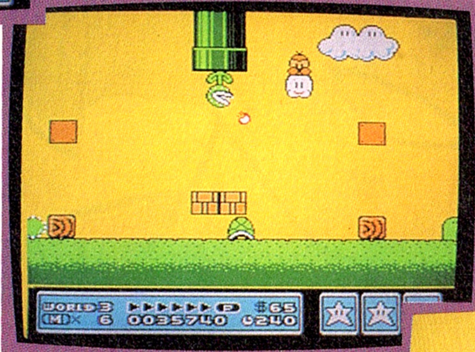


スーマリ3大特集!!

新装開店のバグボーイ！ 今回はそれを記念して、マリオ3の大特集だ!! 新しく名前の載った人には、ソフト3本の大プレゼント。○マークにはお得度数が5段階で評価してあるから便利だぞ！

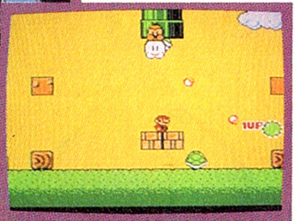


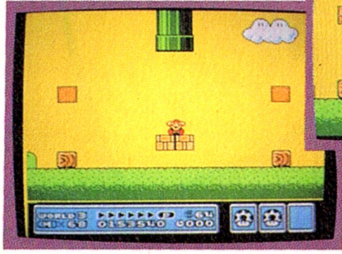
❹➡坂でウロついてる最後のノコノコをふんづけてこうらを持つ。このあたりがツラいところだが、あわてないでね！



❺⬅さかさ土管の下、2この木目ブロックの間にこうらを投げ落とす。こうらはブロックの間を往復し始める

❻⬇ジュゲムの落としたパイポがこうらにあたって自動的に得点アップ!! 1UPの表示も見えはじめるぞ





❼⬆ごくたまにパイポがマリオのま上にふってくる！ ホケーッとつっ立ってるだけじゃやられちゃうこともある



❽⬅残りタイムが0になるまでねばって、死んだらもう一度やりなおし。今までの増殖技よりずっと楽チンだから、ゼヒやってみよう

スーパーマリオブラザーズ3

無限増殖　千葉県・黒魔庭

マリオ3の増殖技は、マリオ1・2とはまったく別のやり方だったけど、意外とできる場所が多かったね。その中でも1番楽で、雰囲気がマリオ1・2と似ているのがコレ！ クリボーやカロンを利用したものより簡単だし、なんといっても指が疲れないところがイイね!! 今のところ、マリオの増やし方は、この方法が最高だ。とゆーワケで、技の発見者の黒魔庭君にはソフト5本のプレゼント。

5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

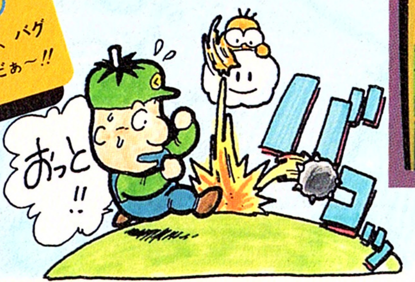
3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

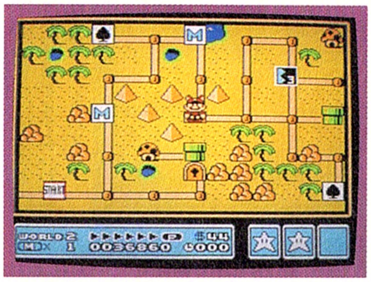
1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント！



おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ～!!



3 チョッピリ楽な無限増殖

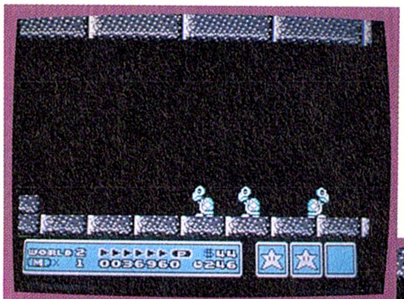


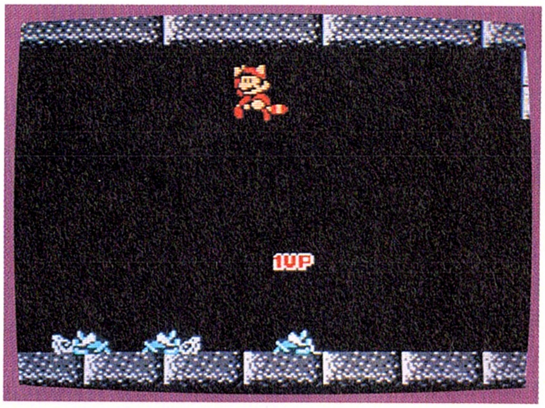
スーパーマリオブラザーズ3

無限増殖　愛知県・杉浦一郎

『スーマリ3』の無限増殖には、〝タイムアップ〟がつきもの。つーことは、何度も繰り返すなら、なるたけステージのスタート地点に近い場所のほうが、手っとり早くてイイわけ。そこでおススメするのが、ワールド2の砦に入ってスグにある増殖ゾーン。激戦が予想される中盤戦の準備にも最適！

①←W2の砦にたどり着いた！　中に入る前に葉っぱを使ってしっぽマリオに変身したら準備OK!!　砦に入り、即、技にとりかかる



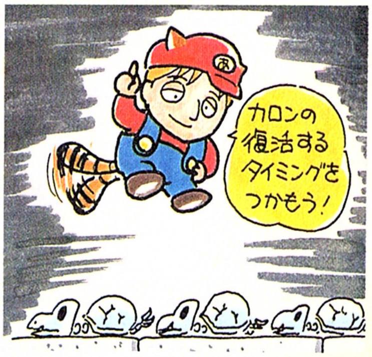


④←8匹目までは得点だけど9匹目からは1匹ごとに1UP!!　タイミングに気をつけて制限時間までガンバレ！　3〜4回繰り返せば残り人数は最大になる

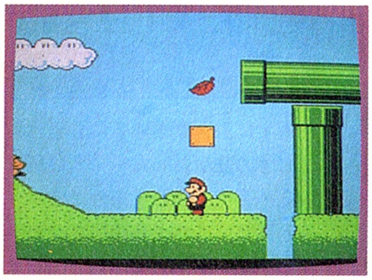
②↑スタートしてすぐ、写真の場所に来ればカロン出現！　マリオをウロウロさせて3匹集めよう

③➡3匹のうち1匹を踏んづけて高くジャンプ！　そのままカロンが復活するのを待ち、ほかのカロンも連続で踏んづける!!





3 誰でも行けるワールド1の増殖ゾーン

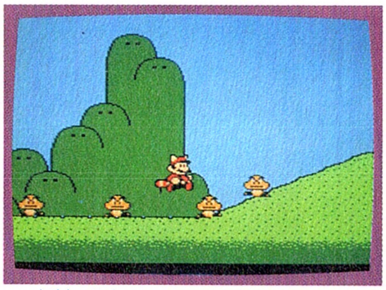


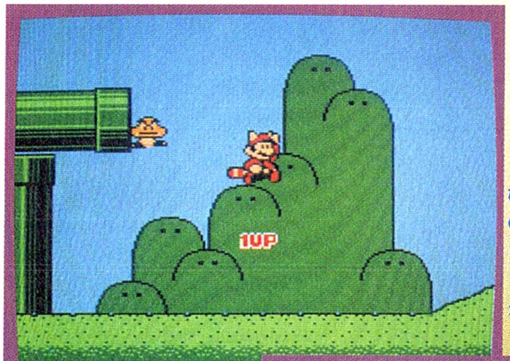
スーパーマリオブラザーズ3

無限増殖　東京都・怪獣パラダイス

ゲームをスタートしたキミが、初めて出会う無限増殖ゾーンがこちら！　なんたってワールド1のステージ2だから、誰でも場所はスグわかるハズ。どんなにヘタッPなキミでも、ワールド1でイキナリ残り人数が99人になれば、クリアーだって夢じゃない！　かもね？　しっかりと覚えとこうぜ。

①←この技はしっぽマリオでないと不可能。最初の坂を過ぎた所にあるアイテムブロックをたたいて〝葉っぱ〟を手に入れておこう！

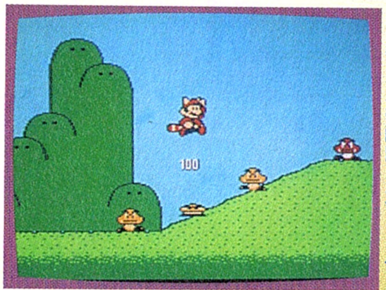




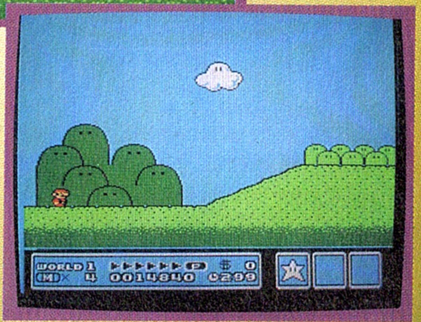
④←同じ要領で地上に降りることなくジャンプ〜踏んづけを繰り返す！　9匹目のクリボーで1UP。これ以降1匹踏むたびに1UPが続く。

⑤↓着地したらやり直し。小さくなったらわざと死んで面の最初から。根気がいるけどやっぱりお得！

②↑写真の位置まで来ると横になった土管からクリボーが出現！　攻撃をかわしている間に新手のクリボーがウジャウジャ出てくる。これでスタンバイOKだ！



③←クリボーが5匹ぐらいになったら1匹を踏んでハイジャンプ。しっぽを振って滞空時間をかせごう!!

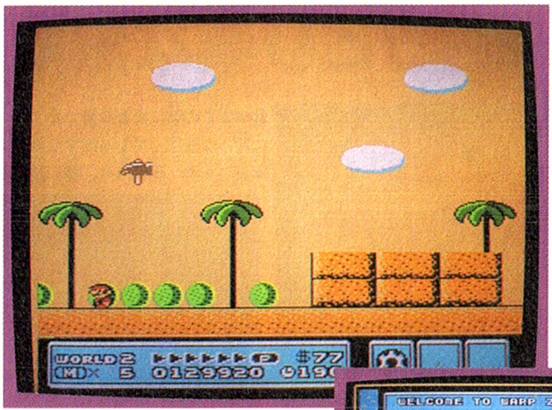


BUG★BO

3 W2から8Wへワープ!

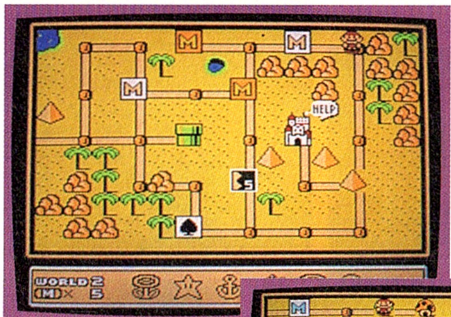
スーパーマリオブラザーズ3
隠れアイテム　愛知県・鵜飼いの泰

W1と2で手に入る笛は、他のワールドへワープできるとっても便利なアイテム。しかも、効率よく使えば、あっとゆー間にワールド8へ行くことだってできるんだ。だから、なかなか先のワールドへ進めない人でも、いきなりワールド8でプレイできるってわけ。

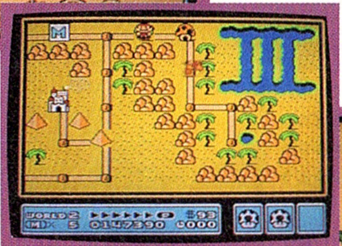


❶←W2のマップ画面のブロスと戦う! 2匹のうちどちらかはアイテム〝ハンマー〟を必ず隠し持っているハズだ。

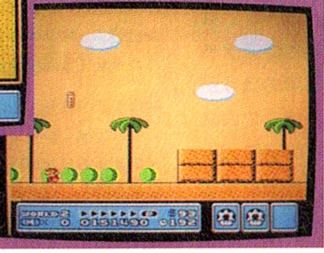
❷↓ハンマーをマップ右上はし、写真の位置で使ってみよう! となりの岩は他とちがって壊すことができる!!





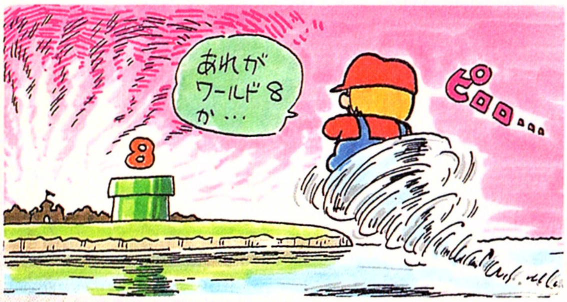


❸←隠れマップ出現!! キノピオの家1件とブロス1匹があらわれた!



❹→キノピオの家で得アイテムをもらったらブロスと接触する。ファイアブロスが現れて、コイツを倒せば2本目の笛を置いて行く!!

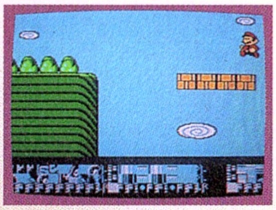
❺↑W1で取った笛と合わせて使う! 1本目でワープゾーンに運ばれ、2本目をココで使えばイッキに最終面のW8に行くことができるんだ



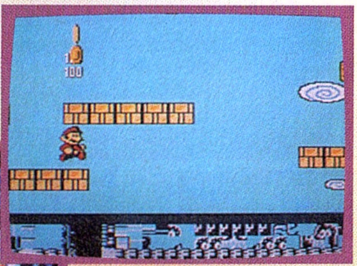
2 隠れキノピオの家出現!!

スーパーマリオブラザーズ3
隠れキャラ　Vol.23・江原一輝

マップ上にあるキノピオの家はフツー茶色だよね!? ところがこれ以外に、あるステージを特定の条件を満たしてクリアーすると、白いキノピオの家が出現する。ここでは他の家にはない〝とくべつ〟なアイテムがあるんだ。ラッキ〜!



❶←強制的にスクロールさせられるW1—4。グズグズしてるとアウト!





❷↑隠れコインの場所もしっかり覚えといて、44枚きっちり取ってクリア! マップ上には白い屋根の〝隠れキノピオの家〟が出現する!!

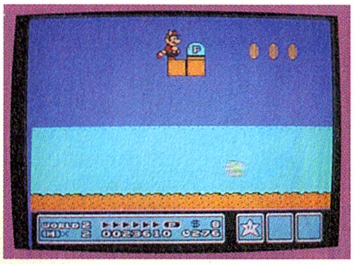
❸←パワーメーターがずっと100%になるアイテム〝パタパタ〟もらい!

2 ここにも隠れキノピオが!!

スーパーマリオブラザーズ3
隠れキャラ　東京都・浪越辰男

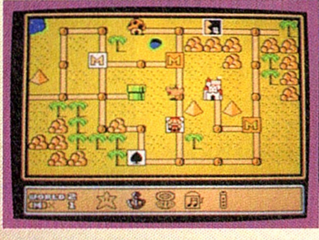
W1に引き続きW2にも隠れキノピオの家があった〜! 場所はW2—2で、満たす条件はW1—4と同じ。ここなら強制スクロールじゃないから、落ち着いてコインを集めることができるよ。だぶん他のワールドにもあるかもネ!?

❶↓Pスイッチでブロックが変化したコインも全部いただき! プクプクに注意!!



❷→イカリは隠れキノピオの家でしか手に入らないアイテムなのだ

❸↓コクッパの飛行船を止めた!



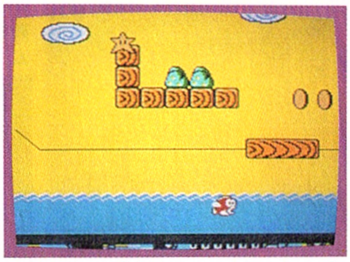


YCLUB バグボーイクラブ

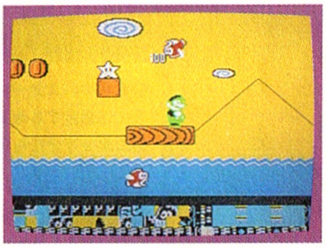
2 連続スターで無敵爆走！！

スーパーマリオブラザーズ3
お得技　北海道・菅河秀市

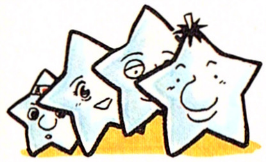
海中からプクプクが襲ってくるW3－2。“スター”はあるんだけど、タイムリミットが短すぎる。と思ったら、ずっと無敵のまんまでクリアーする方法があったのね。



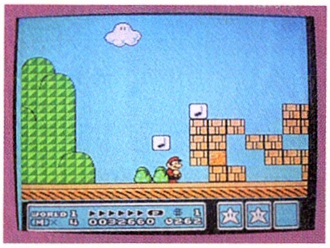
❶⬆最初のスターを取ったら、無敵状態のまま次の？ブロックへ急ぐ！　普通ならコインが出てくる



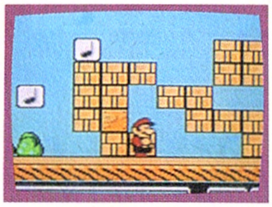
❷➡コインのかわりにスターが手に入った。この要領で残りの？ブロックもスターに！



2 ブロックの中に瞬間移動



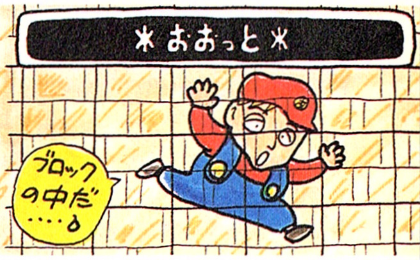
❶⬅スーパーマリオの状態で“めり込み”たいブロックを写真のように壊しておこう！



❷⬅1ブロック分のすき間めがけすべり込む。ジャンプすれば抜け出せる

スーパーマリオブラザーズ3
バグ　大阪府・勇者てつを

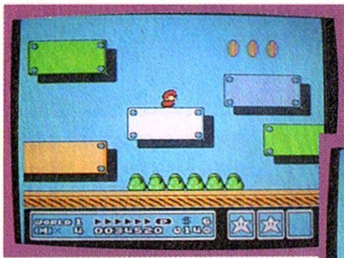
スーマリ恒例？　の“めり込み”技は、『3』でも生きていた！　加速して、ブロックにぶつかる寸前にしゃがめばスッポリ！　立ち上がる時にはブロックの中ってわけ。

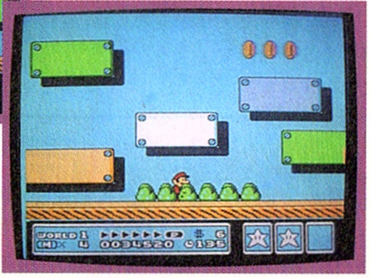


1 白パネルの裏側にストン！

スーパーマリオブラザーズ3
お得技　山口県・野部俊晴

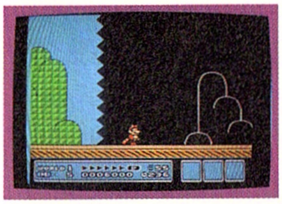
背景のひとつである“白パネル”。この裏側に入り込めるってことを知ってるかい？　そのまま背景の裏側を進んでいくことができるので、いわゆるひとつの無敵状態とも言えるのだ。とは言っても、ちゃんと制限時間があるんだよね。





❶⬆各ステージの背景でたまにこういう白いパネルに出くわす。パネルの上、ちょうど真中あたりでジッとしゃがみ込む！
❷➡5秒ほどするとパネルの裏側に落ちる。このままほかの背景に隠れて進める

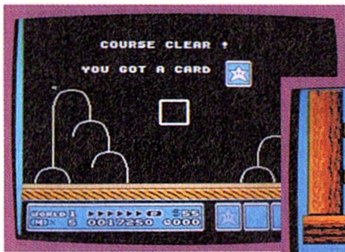
2 数字を合わせて宝船出現



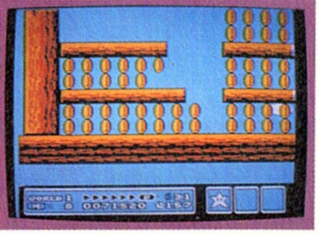
❶⬅コイン数の1と10位がステージ数に一致

スーパーマリオブラザーズ3
隠れキャラ　福島県・高橋治

コインを168枚も積んでる“宝船”を出現させる条件はふたつ。特に、スコアの10の位を合わせるほうは、タイムボーナスの加算を頭に入れとかなくちゃダメね。



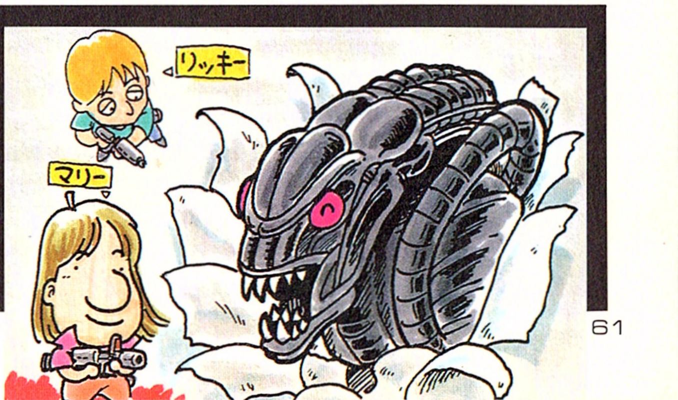
❷⬆クリアした瞬間、スコアの10の位もステージ数に合わせると…



❸⬅宝船出現！！強制スクロールに気を付けて取りまくれ。最後尾には1UPキノコも！

次号のお題　エイリアンシンドローム

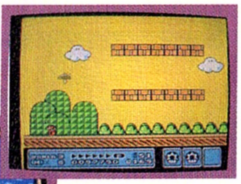
アーケード版が一世を風びしたあの『エイリアンシンドローム』がやっとファミコンで登場！！　ザコキャラからボスキャラまでグニョングニョンのアブナイ気持ちワルさ。やっつける爽快感はやみつきになると思うよ。冬はコタツで『A・S』なんてのもいいね！『お題』に限らなくてもほかのソフトでお得技やおもしろバグを見つけたらBBCまでハガキをヨロシク！新鮮でオリジナリティあるウラ技を今年も24時間営業体制で待ってるよっ！！



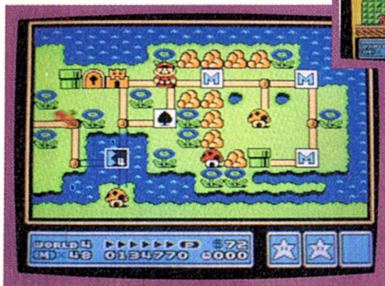
BUG★BOY CLUB

2 スペードへの近道!!

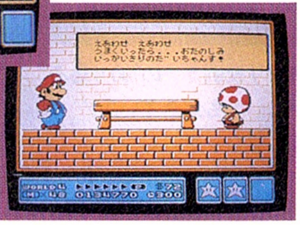
スーパーマリオブラザーズ3
お得技　Vol.23・植田義昭



❶⬅マップ上のブロスを倒しハンマーを取る



❷⬅使ってしまいたいのをガマンしつつW4へ。4－3までクリアしたら先の砦の1歩手前でハンマー！　道が出現



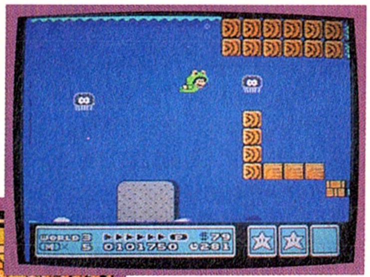
❸⬆難関の砦に行く前にスペードパネルに入れる！　当然砦を後回しにして他の面をクリアできるぞ

ワールド2や3で、マップ画面上をウロつくブロスをやっつけると手に入るハンマー。マップ上のジャマな岩をぶっ壊せるんだけど、すぐに使っちゃうのはもったいない。ワールド4で使えば、ほんの少し攻略するのが楽になるのだ！

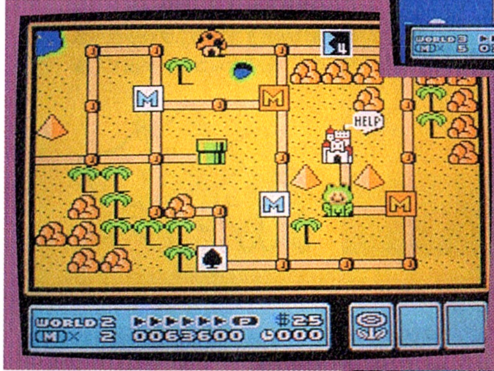
2 王様からの意外なお言葉！



❶⬅だだっ広いW3にはマップ上だけでも5つのキノピオの家がある。この中には変身アイテム、カエルスーツをくれるキノピオがいる！



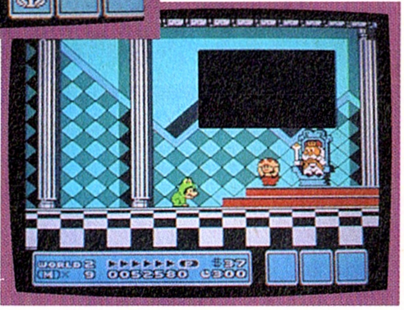
❷⬆水中のステージが多いW3では重宝するカエルスーツ。カエルマリオならば海中もスイスイ泳いでクリアだよん！



❸⬅ステージ数が多くて難しいワールドもあとはコクッパを残すのみ！　戦う直前にカエルスーツを着ておこうね

スーパーマリオブラザーズ3
隠れメッセージ　東京都・木下輝紀

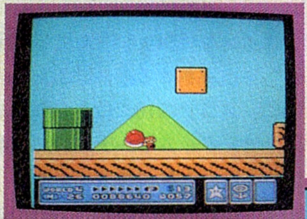
ワールド3は、前半戦でいちばん苦労するところ。そんなワールド3での、ほほえましいエピソードをひとつ紹介ね。カエルマリオのまんまで、ワールドクリアーすると、王様のメッセージが変わるってだけのことなんで、まっ、息ぬきにでもドーゾ。



❹⬆W1～4最強のコクッパをカエルマリオのままで倒す。いつもなら「よかった　よかった」と言う王様が「もとに戻してあげようか？」だって。姿を変えられてたのは王様の方なのに…

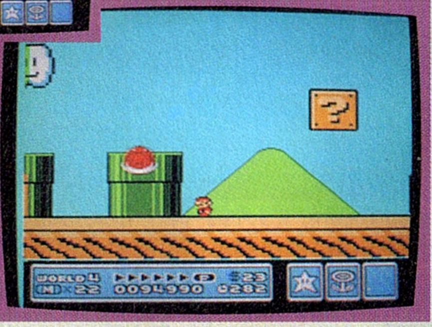
今号の おまぬけ ちゃん

スーパーマリオブラザーズ3
おまぬけ技　福岡県・山下栄治

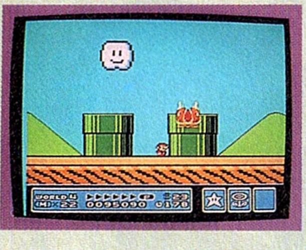


❶⬅W4－1、スタートしてすぐ写真の場所に来る。すべてが巨大な国なのだ！

❷➡最初に出現した巨大ノコノコを踏む。こうらを持ち上げるテクはこの国でも使えるよ



❸⬇その位置からBボタンでダッシュ！土管めがけて投げつける！ノコノコが土管の入口でプルプルふるえるぞ



ここまで来たら、おまぬけも『スーマリ3』でなくちゃだわ。つーことで、見つけてまいりました。マリオ以外のすべてが4倍の大きさになった世界、ワールド4で、突然変異？　の巨大ノコノコがハマってしまうとゆー豪快なバグだ！

おハガキ大募集！

どうだったかな？　新装開店のBBC、一発目は「スーマリ3」特集でキメてみた。ただし、BBCがみんなの送ってくれたハガキで成り立ってるコトには変わりはない！　新人の大事なエネルギー源、ウラ技のハガキを待ってるぜ！



さぁ始めるぞっ!! 新しいお笑い!

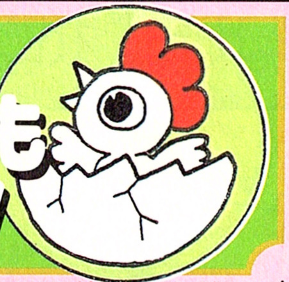
FNN

ついに動き出した新FNN! デザインから企画まで、細かい所も一新! とりあえず今回はこんな感じだが、次回からも少しずつ変えていく。皆の希望も聞かせてくれ!



文字ネタ、ここに極まるっ!!

いくらなんでもいないだろ!!



★各ステージの**ボス**が現われると、手の汗をふく奴!

富山県・仮面ノリダ

♨ヒャーヒャーッ! いるいる! 小林汗じゃなくて、小林亜星さんや、松方弘樹さんがこのタイプだろうっ!! たぶん。

★もち米を**指でこねて、**もちをつくろうとしてる奴っ!!

群馬県・鈴木正明

♨きちゃないなぁ〜っ!! 塩味の黒いもちになっちまうじゃないかぁ〜!! もしかしたら、手アカの黒ゴマ入りってやつかぁ!?

★お前って強いんだな。と**村正の刃**にほおずりしたために、全治3ヵ月の傷をおってしまった侍!

岩手県・カンダルバ

♨ウーウ。痛そうだなぁ。スーと傷口が開いて、中から赤い肉がみえ、じわじわと血がわいてでてくる…。ギャーッ!! いてえーっ!!

★テスト前にかぎって**ネタがバンバン出てくる**中・高生っ!!

山梨県・龍連獅阿

♨"ネタは思いついた時に書け!"と言うように、思い立ったがいちじく、もとい、思い立ったがきちじつ。ためらわず投稿しようっ!!

★郵便局に**ツケのきく僕。**

岐阜県・ごっさ

♨おっ! やっるなぁ〜っ!! オイラなんか、電気、ガス、水道、全部ツケをきかせてるんだぜっ!! ま、払えないだけとも言うがなっ。

★**常連の女の子**に密かに思いをよせてる奴!

宮城県・諸葛亮孔明

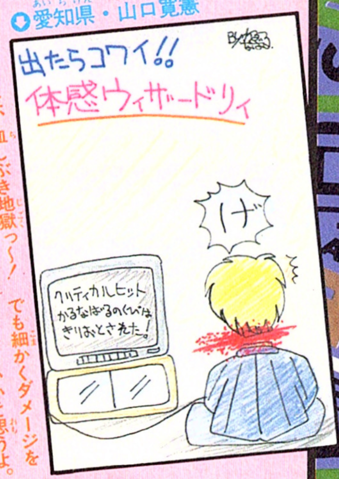
♨いるいる。腐るほどいるぞ。オイラはもう腐っちまったけど。

★**セガのドライブ**ってすごいなあ。"ああ、あの歌手ね。"おい山田! それはオメガドライブだってっ!!

神奈川県・ミーハー石井

♨ああ、じゃあ重量のある髪乾燥器でしょ。それは、おめえードライヤー。ああじゃあ、ツーリング行くとよく立ち寄る所? それは青梅ドライブインだっつーの!

⬇愛知県・山口寛憲



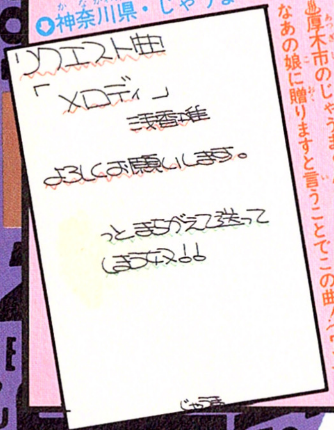
♨まさに、血しぶき地獄っ〜! でも細かくダメージをうけるよりは痛みを感じないで死ねるからいいと思うよ。

⬇宮城県・カンダタ親分

♨違和感がない! 5日ぐらい徹夜するとこんな顔になる。でもそりゃないよぉ!



⬇神奈川県・じゃうま



♨厚木市のじゃうまくんからのリクエスト。好きなあの娘に贈りますと言うことでこの曲!(ウソ)

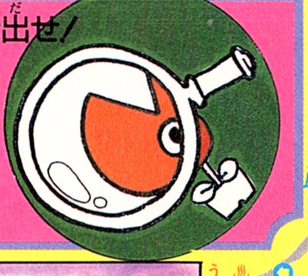


⬅神奈川県・かるなばる

♨あるあるあるっ!! チャラチャッチャ チャッチャッ チャーラチャッ! トラベルチャンスッ! 関口宏だお!

あらゆる物からネタを見つけ出せ！

へんなもの発見伝

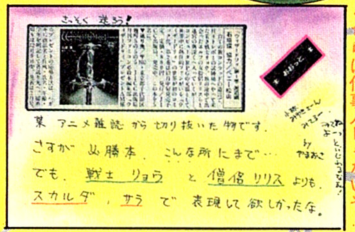


◎北海道・万屋梅之助



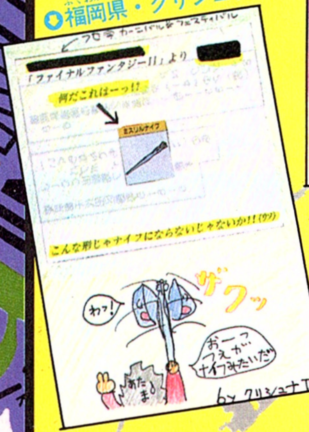
♨こりゃ手がこんでる！ はNHKが日本史の勉強しなさいっ!! 意味がわからん人

◎愛知県・やまおさ

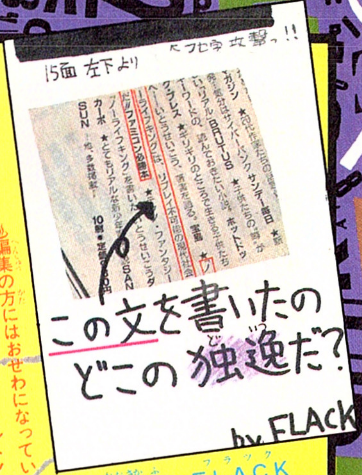


♨月刊ファミコン必殺本だ!? うちらは仕事人じゃないぞ！

◎福岡県・クリシュナII

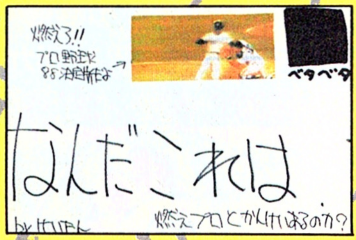


◎大阪府・FLACK



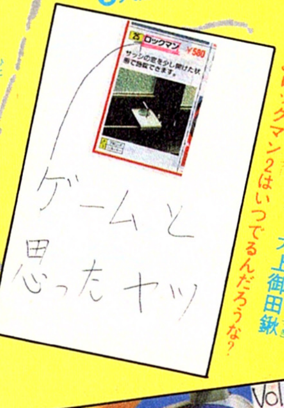
♨編集の方にはおせわになっていますので、ここはノーコメント！

◎どこの人？・けいたん



♨燃えプロはグラフィックがきれいなんだぜ。

◎大阪府・犬上御田鍬



♨ロックマン2はいつでるんだろうな？

◎宮城県・カンダタ親分

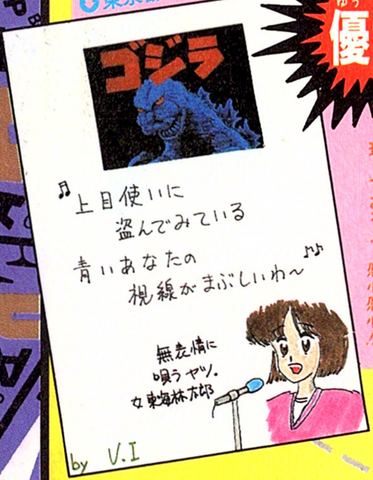


♨テメェどこだよっ！ オイラはこんなお尻みたいなアゴしとりゃせんぞぉ〜っ!!

♨かるなばる…ではなくなせばなる！ なさねばならぬなにごとも。

◎東京都・ヴィク

優秀



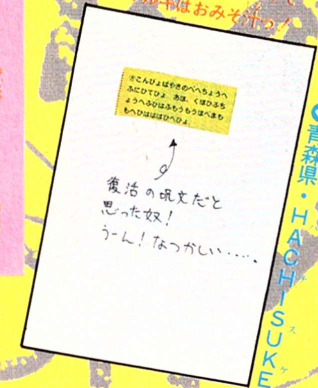
♨最高のネタッ!! 本当に青いゴジラの視線をよく表現しておる！ 感心感心!!

◎長崎県・伊尾奈寸



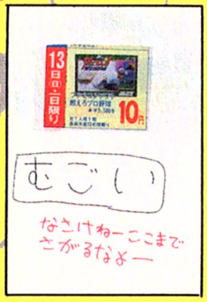
♨いくらからの飛び入り参加！ なかなかシュールでハナマルキはおみそ汁っ！

◎青森県・HACHISUKE



♨オレンジ色の字が一番言いたい所だろ？

◎福岡県・中原徹也



♨マージィーッ!! 駄菓子屋じゃないんだからねぇ。しかしものスゴイなぁ。

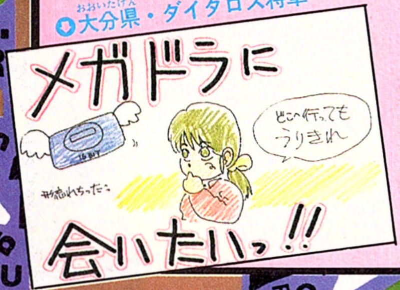
◎神奈川県・いいたん



♨そうだよなっ！ ちゃんと体育館シューズでやれよなぁっ!! えっ？ それもだめ？

三国一の大バグ野郎

◎大分県・ダイダロス将軍



やい！ スーマリ3のクッパ！ ピーチ姫とおそろいの便せんで果たし状を書くなっ!!

千葉県・たすとんさん

こないだ、広告で〝ザ・ウンチ〟というモノをみつけた。へんなもの発見伝に投稿すりゃぁよかった。トホホ…。

兵庫県・夏姫

バンダイ！ 仮面ノリダー倶楽部などというソフトは絶対に作るなよっ!!

長野県・おまつりカレー

やい！ 本屋！ 必本がすぐ売り切れちまうじゃないかっ!!

大阪府・大石祥生

貝獣物語の〝ゴロピカドン！〟あの…。ナムコさん？ もうちょっとましな名前、なかったんでしょうか!?

北海道・伊森彩

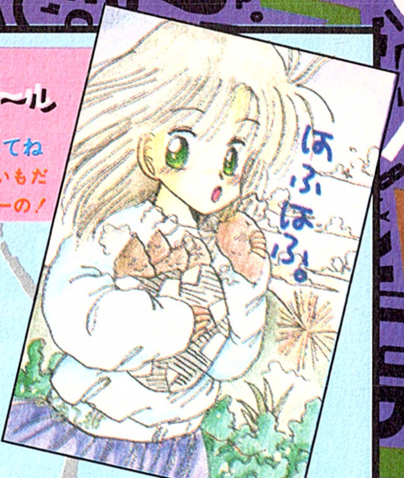
◎大阪府・大石祥生



日本中を駆け巡る落書きコーナー！ 紙コン アトランダム

HIPPONかばあガ〜ル

◯三重県・あてね



♨おいしそうな娘…じゃなかった、おいもだねェ。ヘッヘッヘ…オレは変態かっつーの！

◯京都府・スライムひでぶ



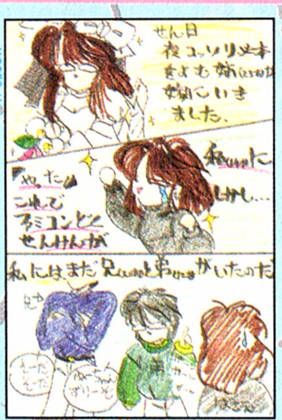
♨なんか、ウルトラセブンに変身しそーだなぁ…。

◯奈良県・橿原市常盤町みそ



♨その顔じゃダメだな。下心みえみえだもんなぁ。

◯東京都・ばさえ



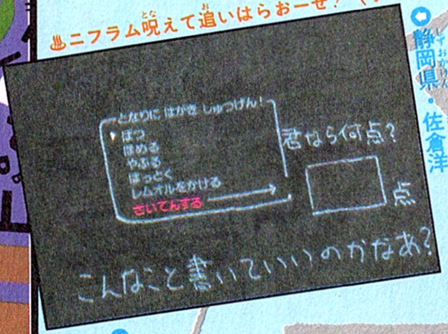
♨なんだ、結婚しちゃったの？紹介してほしかったな…。　赤松

◯三重県・危険は無い



♨まあ、しばらく見ない間にりっぱになって…。お母さんはうれしいわ。

◯静岡県・佐倉洋



♨ニフラム呪えて追いはらおーぜ！（ウソ）

◯群馬県・骨っ八



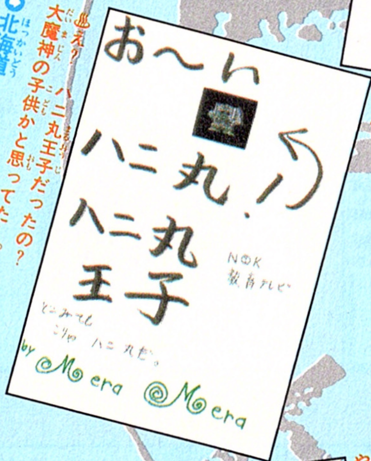
♨3分しかいられないから、おそっても面白くないぜっ!!

◯鹿児島県・DASHI



♨ボク、まだ、みっちゅなの。…好きでやってんじゃねェよ。

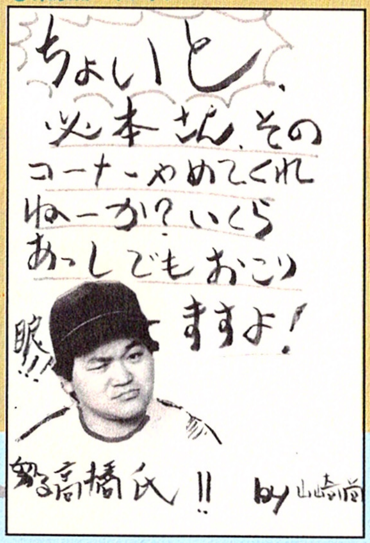
◯北海道・メラメラ



♨えっ？大魔神の子供かと思ってた…。ハニ丸王子だったの？

今号の高橋くん

◯東京都・山崎なお



♨まあまあ、そう言わずに。これも人気者の宿命ですよ。つーわけで今年もネタになって下さいまし。

◯神奈川県・文太郎



◯大阪府・雷炎龍飛



♨ジュウホウあつめのせいかは、なまやつはしです…。

ドラクエネタの五目ちらしっ!?

ドラクエパラダイス

おまぬけモンスター

♨最近ハガキに襲われる夢を見る様になっちゃった…。でも、これ載せたからもう大丈夫だろう…?



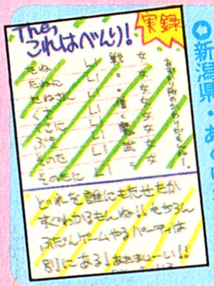
神奈川県・筆名前



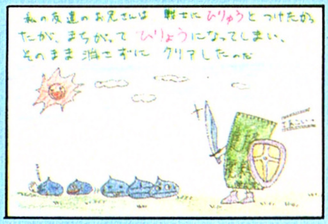
埼玉県・魔穂

キャラ自慢

♨他のRPGの自慢も募集したい…。皆様のご意見待ちます。



新潟県・あくりる



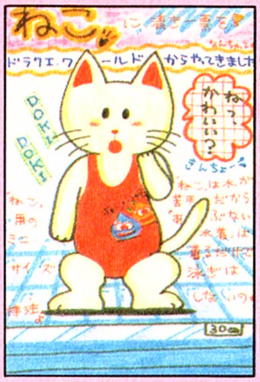
大阪府・つーくん

あぶない水着コンテスト

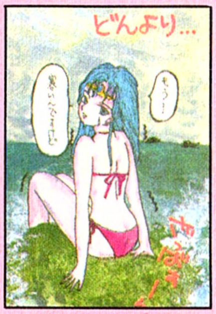
♨次から、職業別水着特集します。最初は勇者、次号は戦士…てなかんじ。では、ドシドシ送ってネ!



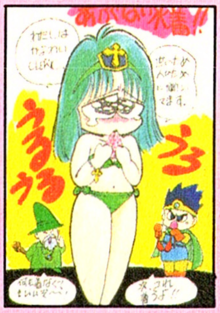
埼玉県・獅子心王



愛知県・生田佐智子







石川県・NEKO・MIMI　愛知県・小関里奈　東京都・こおろぎ

ウソから始まる笑いの渦っっ!!

うそも方言



徳島県・ゾーマ

♨あれっ、波平さんが政治家になってるっ!! しかも疑惑の渦中にいるなんて…(涙)

★ハアヒィッフヘェフォーッ!!
(訳)どーも、和田アキコです。
埼玉県・ヨシムラ

★きゃーっ♡　きゃーきゃー
きゃあ〜〜っ♡
(訳)きゃーっ! わたしのネタが載ってるぅ。黒須さんありがとう! 大好きよ♡
東京都・ゆかりべまりこ

★チンッ!
(訳)もうあったまったよぉー!!
石川県・ポテト

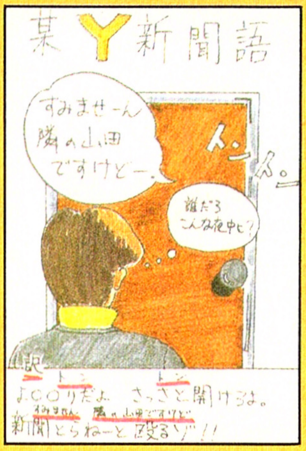
★んげうほもそう
(訳)うそもほうげん
東京都・ロト・ちゃある

♨あ、それならできるぜ。しんぶんし。(訳)お尻をふくと真っ黒け!



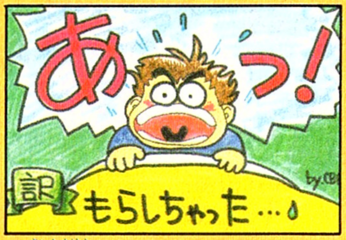
岡山県・栄理

♨おまえは誰だ! さてはジョッカーだなぁ。でもファンの娘だから許そう!



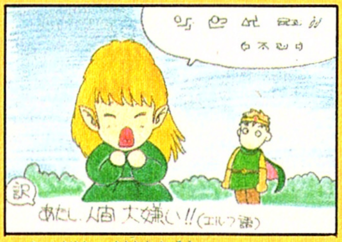
岐阜県・長良

♨扉を開けるとだいたいパンチパーマの兄さんが洗剤持って立ってんだよな!



埼玉県・CBR

♨この瞬間て、気持ちいいんだけど気持ち悪くて、ただひたすら後悔するんだよなぁ!



埼玉県・万年太郎

♨人種差別はいけないんだぞ! 世界は一家人類みな兄弟! あ、人類じゃないか!?

ボツっても幸福になれる!?

没収容所

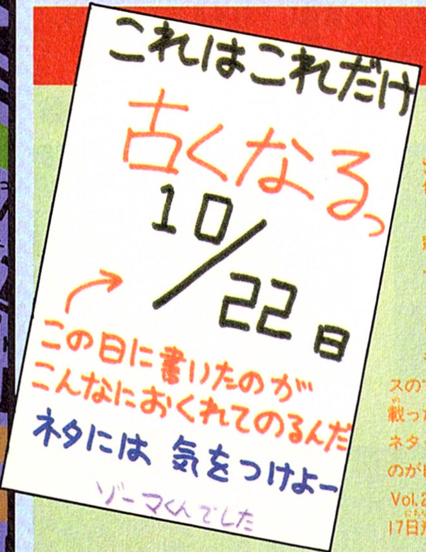


突然だけど「こどもハガキ相談室」てのをやっちゃうわ。まずは宮崎のオリオンズ君のハガキね♡「同じネタが沢山来たときの選び方は？」という質問！　では、黒須先生に答えて頂きましょう！

「あのネボクネ、早い者勝ちなの。それとネ、聞いてる？　面白いもの、見やすいものが優先なわけ。」

オリオンズ君、わかったかな？

今号の終身刑



◎徳島県・ゾーマ

♨ハガキ相談室No.2！　こんどは仙台の田島君に答えちゃおうっ!!「発売の何日前に着けばその号に載るのかな？」はい、じゃあ、ゾーマ君のハガキを参考に…。

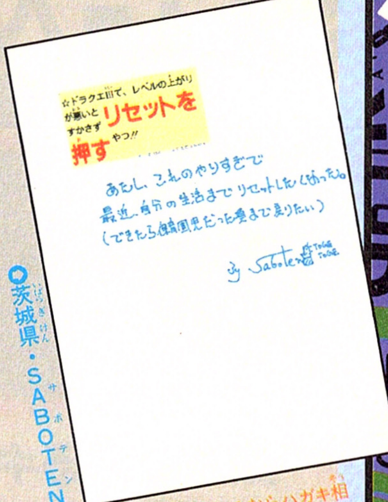
このハガキは10月27日に届きました。ちょうどVol.23の〆切ギリギリの日だったから、即採用クラスのすばらしいネタなら、2号は先に載ったワケですな。しかしまあ、季節ネタってのは、2ヵ月ぐらい前に出すのがBESTってもんだネ。ちなみに、Vol.24のベビーサンタのネタは、9月17日着のものだ！　参考になったろ？

…その他の囚人…



◎神奈川県・女賢者ドラちゃん

♨やっぱ、ファンレターもらっちゃったしィ、載せたくなるのが人情だよなっ!!



◎茨城県・SABOTEN

♨はい、悩みがあるならハガキ相談…ボカッ！　それはもういい!!



◎新潟県・あくりる

♨えらいぞ　あくりる！　君は読者の鏡だ！　そうか、やっとオレの優しさに気付いてくれたかっ!?

募集　おーいっ!! ここもよく読めよっ！



つーことで新しいFNNはどうだった!?　みんなにもいろいろと言いたいことがあると思う。ちょっとしたことでもいいから聞かせてくれないかな。なぜかというと、その意見を基に、より良いFNNを作ろうと思うんだ。例えば、北海道ののび太のびくんなどがくれた新企画を、次号から載せるつもりだ。毎号違ったお笑いを少しでもみんなに伝えたいのだ！　キミのハガキを待ってるぞ！

いくらなんでもいないだろ！

こんな奴いるかよ、と思う奴を紹介してくれっ!!　ウソでも本当でもかまわん!!　笑えたらそれでいい。ぼくたちは笑いを求めている。

へんなもの発見伝！

雑誌、新聞、広告などありとあらゆるものから"へんなもの"を発見してくれ。オレは待ってるぜ！

by 石原裕次郎

三国一の大バグ野郎

日頃言えないうっぷんを、ここで一気にぶちまけろっ！　とにかく何でもいい。世の中のありとあらゆる物に文句を言いまくるんだ！

紙コンアトランダム

絵ネタなら何でもありっ！　ヘタでも、FCネタでなくてもOK。一目見ただけで爆笑しちゃうような強力なネタをオレは待ってるぜ！

ドラクエパラダイス

ドラクエファンなら見過ごしておけないはずだっ！　ネタ切れなんてとんでもないぜ。君たちの熱いハートをおれは待ってるぜっ!!

うそも方言

想像を絶する大ウソを、君んとこのお国言葉で書いてきてくれっ!!　おれは待ってるぜ！　（いいかげんしつこいですかあ？）

没収容所

没収容所。それはギャグ界の新興暴走族だっ!!　おめーら、ギャグの地平線までぶっとばすぜーー。パラパパラパパラパ。パンパンッ！

好評連載

SLG入門講座 最新ゲーム実戦編

早いもので今年も終わり。SLGを扱い始めてから約1年がたったわけだ。そろそろ入門講座としてのこのコーナーも衣更えの時期かもね。SLGが難しいのは、そのゲームの性格上しかたない事。だけど、難しくて苦しいのと、難しいけどやりがいがある、というのを間違えないでもらいたいんだ。



キングオブキングス

ナムコ	カセット（バッテリーバックアップ付）
発売中	￥5900

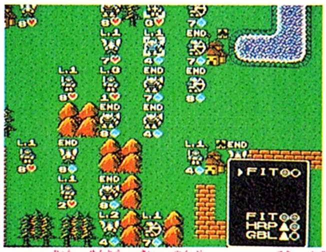
今回はキングオブキングスの各キャラクターの性能その他を詳しく分析してみよう。何回も言うようだけど、キャラクターの得意とする敵、不利な敵をよく確認して戦線を張るようにしよう。特にルシファーとの後半戦の戦いでね。

数字で見るキャラクター対戦表

キングオブキングスはファンタジータイプのSLG。戦車や戦闘機のかわりにゴブリンやハーピーなどの妖精達やドラゴン達を動かして戦うんだ。そのユニットの種類は全部で24種類にもなる。そして、それぞれに得手不得手の敵が存在するんだ。そこで、右の表を見ながら、戦い方の基本的な戦術を考えてみよう。

ゲーム序盤で大切なことは、戦力的に片寄らないように部隊を雇うことだ。いくら安いからといってファイターばかり雇っても勝てるわけがないからね。前号でも言ったように、ハーピー、ゴブリン、エルフの3すくみの関係や、キングはクラウンレベルのファイターに弱いなど、最小構成の部隊編成だけはしておこう。

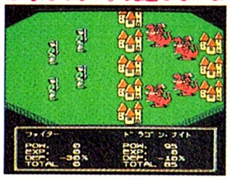
そしてもうひとつ、このゲームで一番注意しなければいけないのが、最大部隊数だ。32部隊の上限は、中盤で一杯になってしまう。こうなると、物量作戦はとれないので、各部隊の質が問題となってくるわけだ。いくら多くのゴブリンを持っていても、ドラゴンやジャイアントの攻撃をくらってはひとたまりもない。なるべく攻撃力の高い部隊を雇って、大事にレベルを上げてやるようにすればいいだろう。そして、敵に強力な部隊を雇わせないために、城を奪う事も忘れてはならない。しかし、このSLGは前線の動きが非常にニブイ。だからこそ、攻撃の組み合わせをうまく行なわなければならないのだ。



▲この表は戦闘の際に役立つけども敵の数は考えてない。見逃さないように……



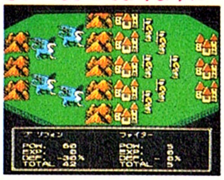
▲エルフを前面に出したら、後方にゴブリンとハーピーをひかえさせておくように



▲このように攻撃できない敵もいるので注意しよう



▲基本戦力は同じでも地形効果でこんなに違う



▲とりあえず、強い敵がきても町ならなんとかなる

移動力、食料に注意!!

さて、右の表は各ユニットの性能を表したモノなんだけど、ここで注目してもらいたいのが移動力と食料だ。マップが広くなっていくと、前線が遠く、拡散していくことになる。その場合、城から何日ぐらいで部隊に到着するのかを考えておかなければならない。例えば、エルフが全滅してしまうなど、飛行部隊にダメージを与えることができなくなれば、それはハーピーにとって天国みたいなものになるだろう。そうなってから急きょエルフを雇っても、到着する頃には前線はズタズタにされて、後退せねばならない状況となってしまう。つまり、少なくなってきた種族の部隊は早めに支援部隊を送るようにしなければならないというわけだ。

そして、意外と盲点になるのが食料なんだ。食料がなくなると、最低1ターンは動けなくなってしまう。城が遠い場合は動けなくなったり、動いたりの繰り返しだ。動けなくなった部隊は敵のマトみたいなもの。やられても城へ動けず、ひたすら全滅を待つだけとなってしまう。この状況は中盤以降よく見られるようになるだろう。食料がなくなっても別に全滅するわけではないので、見落としがちになるんだよね。この対策として、モンクを食料補給部隊にしてしまう手がある。戦わせるとすぐに死んじゃうので、前線よりちょっと下げて、魔法で食料を補給しまくるというわけだ。これは絶対に効果があるので試してほしい。

表の見方

雇用料	ユニットを雇うときにかかる金額。これはルシファーも同じだけかかる。
治療費	傷ついたユニットが城に帰ると、残ったユニット数の倍の数だけ補給してくれる。これは1体についてかかる金額だ。
最高人数	ユニットのなかの最大人数の事。弱い部隊は8体、強い部隊は4体という構成になっている。
FOOD	燃料みたいなもので、1移動力消費するごとに1減っていく。次のターンで移動しなければ1回の移動力分だけ復活する。
移動力	その部隊が一度に動ける移動距離をあらわしている。地上部隊は地形によって移動力を多く消費するようになっている。
攻撃方法	なにを武器として戦っているかを表示する。
消費移動力	地形によってかかる移動力をあらわしている。空中ユニットは関係なくすべて1。入れないものは－で示してある。

ユニット性能表

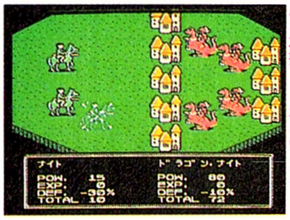
	No.	名前	雇用料	治療費1体	最高人数	FOOD	移動力	攻撃方法	消費移動力 城・町・道	草原	森	山地	沼	川・浅瀬	海・湖	砂漠	備考
	1	ルシファー (KNG)	—	180	4	—	—	剣	—	—	—	—	—	—	—	—	ほとんどの敵に強いので、完ぺきに倒しきれないうちは攻撃しない方がいい。ファイターをクラウンにして戦わせるのが一番てっとりばやい
	2	コカトライス (———)	—	—	—	—	—	ブレス	—	—	—	—	—	—	—	—	攻撃力と防御力に優れているので、あまり戦わない方がいい。しかし、4倍の経験値がもらえる、というのは魅力でもある
	3	キング (KNG)	—	180	4	35	7	剣	1	1	2	2	4	3	2	2	ほとんど動くことがないので、女王バチのように兵を雇うだけの役目しかない。中立の城をとるには必要だけど
	4	ファイター (FIT)	120	15	8	40	5	剣	1	1	2	2	4	3	—	2	戦闘力があまりないので、町占領に専念させよう。しかし、ルシファーやキングには有効な部隊となるので、一応育てるのも忘れないでおこう
	5	ナイト (KNT)	1000	250	4	40	10	槍	1	1	3	3	—	3	—	—	移動力があるので、前線部隊として使用しよう。とにかく育てる事が大切なんである。悪路は進めない。
	6	S.ナイト (S.KNT)	—	250	4	40	9	槍	1	1	3	3	—	3	—	—	移動力がちょっと落ちるけど、戦闘力が高くなっている。グリフォン、ジャイアント、ドラゴン族には注意すべし
	7	D.ナイト (D.KNT)	—	250	4	35	9	D.S	1	1	2	2	3	2	2	1	ナイトの最強部隊。こうなるとほとんどの敵に有効な打撃を与えられる。キングやルシファー、そしてドラゴン族も簡単に倒せるだろう
	8	モンク (MNK)	640	80	8	35	4	法力	1	1	2	2	4	3	—	2	魔法レームでゴーレムを作れる。ユンクで食料補給もできるぞ。ゴーレムより、食料補給部隊として考えた方がいい
	9	プリースト (PRS)	—	80	8	40	6	法力	1	1	1	1	1	1	1	1	魔法ユンクにより、スモールユニットの復活ができるようになった。簡易治療所として、前線の後方においておけば完ぺきだね
	10	ビショップ (BSP)	—	80	8	50	8	法力	1	1	1	1	1	1	1	1	魔法ユンクによって、ビッグユニットの復活もできるようになった。この部隊があれば町へいちいち帰らなくてすむわけだ
	11	ソーサラー (SCR)	800	100	8	35	4	魔法	1	1	2	2	4	3	—	2	肉弾戦にはめっぽう弱い。しかし、バルはそこそこ使えるぞ。スケルトンを魔法によって作れるけど、意味がないのでやめておこう
	12	メイジ (MAG)	—	100	8	40	6	魔法	1	1	1	1	1	1	1	1	移動力も上がり、バルの威力もそうとうなものになってきてる。ただし、まだまだ直接攻撃には弱いので注意しよう
	13	ウイザード (WIZ)	—	100	8	50	8	魔法	1	1	1	1	1	1	1	1	移動はどこへも自由自在だし、攻撃力もDナイト並みに上がった。しかも耐久力が上がっているので、前線でも働けるぞ
	14	ゴブリン (GBL)	160	20	8	35	7	槍	1	1	2	1	4	3	—	1	地上部隊にはそこそこ強い。おもに敵のファイターつぶしに使う。ハーピーに攻撃されるとひとたまりもないが、安くて早いのが魅力
	15	ハーピー (HRP)	200	25	8	60	14	槍	1	1	1	1	1	1	1	1	移動力があるので、とりあえずの前線をはるのに使う。エルフの弓に弱い。移動力を使って敵を攪乱させるのに使うとよい
	16	エルフ (ELF)	280	35	8	40	7	弓	1	1	1	2	4	3	—	—	空を飛ぶものには強いが、肉弾戦には弱い。特にゴブリンに攻撃されるとほとんど壊滅してしまう。周りの助けが必要な部隊だ
	17	ジャイアント (GNT)	560	140	4	40	5	棍棒	1	1	2	2	4	2	—	1	動きがトロイが、地上部隊にはめっぽう強い。しかし、ドラゴンや空を飛ぶものはニガテだ。ファイターの護衛に使おう
	18	グリフォン (GRF)	880	220	4	48	12	クチバシ	1	1	1	1	1	1	1	1	ワイバーンには弱いが、その他の敵とはそこそこ戦える。特にナイトつぶしとして使うのが一番だ
	19	リザードマン (LZD)	400	50	8	32	8	剣	1	1	2	3	2	1	1	—	ジャイアント以外の妖精族に強い。とにかくやられにくいのがいい。しかし、大きい敵にはからっきし弱い。小物を倒すのに使おう
	20	ワイバーン (WVN)	2400	600	4	52	16	ブレス	1	1	1	1	1	1	1	1	現代で言うなら戦闘機ってところ。つまり制空権をとるのに適してるけど、地上の小物を攻撃するのはニガテってことだ
	21	サーペント (SPT)	1600	400	4	60	12	ブレス	3	6	6	—	2	1	1	—	水中や水べならコイツが一番。ただし、丘の上では威力が半減してしまうので、水べのおおいマップで使うようにしよう
	22	ドラゴン (DRG)	4000	1000	4	42	6	ブレス	1	1	1	1	1	1	1	1	ほとんどの敵にダメージを与えられる、最強のモンスター。だけど足が遅い。絶対的に強いというわけではないんで単独行動はさせないように
	23	ゴーレム (GLM)	—	300	4	99	4	岩	1	1	2	2	4	—	—	1	動きが遅いが、魔法で作れるのでタダなのと、そこそこの戦闘力をもっているので、作ってても役だってくれるかもしれない
	24	スケルトン (SKL)	—	40	8	99	4	剣	1	1	2	2	4	—	—	1	タダっていうところが魅力の足止め要員。弱くて弱くて涙がでちゃうぐらい戦闘に不向き。間違っても大量生産などしないように

対戦表

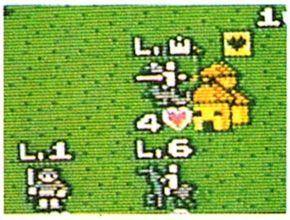
攻撃する側 ＼ 攻撃される側	ルシファー	コカトライス	キング	ファイター	ナイト	Sナイト	Dナイト	モンク	プリースト	ビショップ	ソーサラー	メイジ	ウイザード	ゴブリン	ハーピー	エルフ	ジャイアント	グリフォン	リザードマン	ワイバーン	サーペント	ドラゴン	ゴーレム	スケルトン
ルシファー	—	—	70	80	80	60	40	70	60	40	80	60	40	70	50	70	60	40	70	50	50	50	50	80
コカトライス	—	—	40	60	—	—	15	50	35	20	45	25	10	50	40	40	30	20	40	30	30	25	20	5
キング	70	50	70	80	80	60	40	70	60	40	80	60	40	70	50	70	60	40	70	50	50	50	50	80
ファイター	60	15	60	60	30	15	0	40	20	5	50	30	10	60	20	40	10	5	20	5	0	0	10	5
ナイト	70	—	70	75	60	35	15	50	25	5	60	30	10	60	30	50	40	10	50	20	20	20	20	5
Sナイト	80	—	80	85	70	50	20	60	35	10	70	40	20	70	40	60	50	20	60	40	40	40	30	40
Dナイト	90	75	90	95	80	60	40	70	45	10	80	50	30	80	50	70	60	40	70	60	70	70	40	45
モンク	10	20	10	30	20	5	0	60	40	10	80	50	30	60	30	50	20	10	30	0	0	0	60	70
プリースト	20	30	20	50	30	15	5	70	50	20	90	60	40	70	40	60	30	20	40	5	5	5	75	80
ビショップ	40	50	40	70	40	20	10	80	60	40	100	70	50	80	50	70	50	40	60	20	20	20	90	90
ソーサラー	10	10	10	40	30	10	5	40	20	5	70	40	20	50	50	40	10	40	30	10	0	0	50	30
メイジ	20	20	20	60	50	30	10	50	30	10	80	50	30	70	70	60	30	60	50	20	20	20	60	50
ウイザード	40	45	40	80	70	50	30	60	40	20	90	60	40	90	90	80	60	80	70	50	50	50	80	70
ゴブリン	20	15	20	80	40	15	5	20	5	0	30	15	5	65	30	90	20	15	40	5	0	0	20	10
ハーピー	10	10	10	40	30	15	0	60	35	10	40	20	0	80	45	20	10	20	40	10	0	0	10	5
エルフ	20	15	20	60	35	10	0	30	10	0	40	20	5	30	60	40	35	30	30	15	0	0	15	10
ジャイアント	50	30	50	75	70	50	30	50	25	10	60	30	10	60	20	50	50	20	60	20	10	15	50	10
グリフォン	20	30	20	60	70	50	10	50	25	10	30	10	0	60	60	40	20	40	50	30	10	10	20	10
リザードマン	30	20	30	75	20	5	0	40	20	5	50	20	5	65	30	60	20	10	50	5	0	0	10	20
ワイバーン	30	40	30	60	50	30	10	40	20	5	30	10	5	50	80	45	40	60	50	40	45	20	40	10
サーペント	50	50	50	80	70	50	20	70	50	30	60	40	20	70	60	70	50	40	60	30	40	60	40	10
ドラゴン	60	50	60	95	70	50	20	70	50	30	60	40	20	80	70	80	60	50	70	50	40	50	40	20
ゴーレム	30	40	30	50	40	20	5	20	5	0	10	0	0	35	15	30	70	10	40	30	20	20	80	10
スケルトン	10	0	10	50	20	5	0	10	0	0	20	10	0	35	10	30	10	5	5	0	0	0	10	80

左が攻撃する側、上が攻撃を受ける側だ！

まずは上の表の見方を説明しよう。攻撃する部隊は左の縦の列で、攻撃を受ける側が上の横列となっている。例えば、ゴブリンがエルフを攻撃したときには、左でゴブリンを探して、上でエルフを探し、クロスした数値が攻撃力となっているわけだ。逆に、エルフがゴブリンを攻撃するときも、エルフは左で探して、ゴブリンを上で探し、クロスした数値が攻撃力となる。常に攻撃側は左縦、受ける側は上から探すようにしよう。両方を混同して覚えないようになしてくれよ。間違えて見て戦ってはヒサンなだけだからね。さあ、あとはこの表をコピーするなりして、戦うときに横に置いておけばカンペキだ。これだけ資料がそろえば敵のどんな攻撃にも対処できるはずだぞ。あとは実戦を積むだけ。最初はバランスのとれた部隊編成をとり、前線を張るときは戦闘範囲とZOC（影響地域）をよく考える。戦闘では天敵となる敵には手を出さず、カモれる敵を中心に戦って町を拠点としていく。レベルを上げた部隊、特にクラチェンした部隊は全滅させないように。あとはファイターのクラウンを作れば、キミは間違いなくキングの中のキングとなるだろう！



◀ドラゴンナイト相手ではどんな攻撃もきかないだろう



◀プリースト以上になれば町のかわりをしてくれるぞ



▶一度城から追い出して、物量作戦で全滅させるしかない



▶これでは敵の経験値をあげるために戦ってるようなもの

※このゲームはシャープＣ１には対応していません。

シミュレーション天国(パラダイス)

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

誤差と経験

前々回のハンダの話が評判よかったりするので、今回も似たような話をさせて頂こう。タイレル辻は神奈川県立神奈川工業高校電子科をでたわけだが（木田先生元気に赤旗読んでる？）この学校、歴史が古いとかで今にして思えばとんでもないものがゴロゴロしていたと思うわけである。例えば磁心マトリクス記憶装置。こんなものを現在23才で見た事のあるヤツはそうザラにいないだろう。これはいうなればRAMの原型のようなものである。１ビットに対して、１つの小さなフェライトの磁心があり、それを細い電線でいくつも縦横に編むようにつないでいるわけだ。どうやって記憶させるかというと、あるビットを１にしたい場合は、横の何番地と縦の何ビットか、という線に電流を流す。するとフェライトはB－H曲線を描くようになっているので、一定方向に磁力が向くわけ（これを＋Bという。ちぃっと難しいかな）だ。この他にもいろいろあるわけだが、なんといっても古いので、メーターなぞは精密機械扱いをしなければならなかった。現在のようなデジタル表示は出たばっかりだったしね。ここで問題となるのがメモリの読み間違いだ。いくら電圧計や電流計が正確でも読み間違えては後々の実験結果に影響する。こういった古い機械に、どうしても必要となってくるのが操作の経験だ。例えば、普通の人はテスタ（電流や電圧を計ったりするもの）の目盛りの所の鏡のような反射板がなぜ付いてるか知らないだろう。あれは、針と鏡に写った針を一致させてみることによって、正確に、真上から目盛りを読むことが出来るようになっているわけなんだ。知ってればなんてことないけど、それだけ誤差をなんとかしようとした知恵の一種なわけだね。

話はいきなり飛ぶが、戦争中もこういった誤差との戦いだったわけだ。例えば野戦砲などは、１発撃って、着弾点より右とか前とかやって修正していたわけだ。そして、砲手が経験豊富なほど早く正確に着弾させることができた。思えばコンピュータというのも、正確な弾道計算をさせるために作られたわけだからねえ。

つまり、物事に誤差は付きもの。それを克服するには、なによりも経験が必要だっていうことだろう。最近の砲撃は誤差がほとんどないらしいけど、まだまだ経験に勝るものはないねぇ。逆に誤差が少なくなったので、心理的な戦いのウエイトが多くなってきてるようだ。あ～ストレスたまりそっ！

ＰＣエンジンクラブで以前紹介したけど、「ネクタリス」の評判がなかなかよいぞ。ＰＣエンジンを持ってるＳＬＧファンはちょっと試すのもよいかも。



パソコンゲームおすすめ情報

EMPIER◉Interstel Corporation Amiga ¥8000

今回もアミガのゲームでスミマセン。このエンパイアは昔からあったＳＬＧなんだけど、最近あの安田均先生がＬＯＧＩＮで取り上げてたので、シンプルなＳＬＧの代表として取り上げてみようと思った次第です。

メインとなるのはほとんど海戦。輸送船、巡洋艦、駆逐艦、空母、戦艦、潜水艦と、あとは陸上部隊、飛行部隊がそれぞれ１種類と、総計８種類のユニットで戦うものなんだ。たったの８種類と思うでしょ。確かに陸上部隊の種類がもっとあればいいなあ、とは思うけど、このＳＬＧの性質上、これでも十分に楽しめるようになっている。はてさてその性質とはいったいなんだろ？　写真を見てもらえばわかるとおり、なんと初期の時点ではマップがすべてマスクされているんだ。ということは、敵がどんな動きをしているかわからない、というのはもちろんのこと、どんなマップをしているのかさえわからないわけだ。マスクされているところはユニットが動けばわかるようになっているんだけどね。こうすると、まず敵の動きを知らなければならないという情報戦となるわけだ。つまり、敵はなにをやってるんだろうという恐怖感が味わえるわけだね。



▲敵にでくわすまで１人なので、さびしい感もある。敵にあうとびっくりするけどね

⊙SLG専門用語集

【包囲効果・支援効果】

戦術を考えるときの基本について

この２つの効果は、ＺＯＣと密接な関係にあり、しかも関連しているので一緒に紹介させて頂きます。

まず包囲効果から。兵士が一番恐れるのはなにかというと、退路を絶たれることだ。そうなると、たとえ戦力的に有利でも、戦士達は心理的に不安となり、思うような戦果をあげられなくなってしまう。ボードＳＬＧでは、ユニットを完全包囲した場合、退却によって部隊が消滅する場合もあるぐらいだ。つまり、包囲すると敵の士気が下がると考えればよいだろう。

そして支援効果。ある敵に、味方の部隊がすでに攻撃をしかけたとしよう。この敵を別の部隊が攻撃するときに、すでに攻撃した味方が支援攻撃をしてくれるはず、という状況を再現したのが支援効果だ。つまり自分の攻撃力に、敵を包囲している味方の部隊の攻撃力をも加算することが出来るので、どんどん攻撃が有利になっていく。だから、この効果が使えるＳＬＧではなるべく包囲するように、逆に包囲されないように進軍していく必要がある。



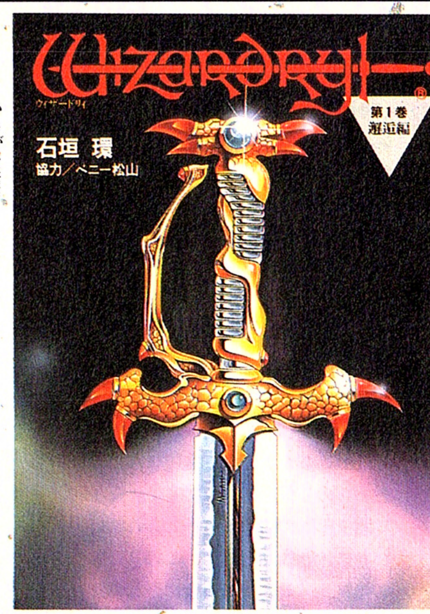
▲ＰＣのネクタリスは、この支援効果等をとり入れた本格的なＳＬＧなのである

小説として、コミックとして、

Wizardry

ウィザードリィが嫌いな人も、
だんだん欲しくな〜る

好　評　発　売　中



石垣環／作
ベニー松山／協力
定価880円
第一巻邂逅編

第２巻　死闘編　12月下旬発売予定
第３巻　黎明編　２月中旬発売予定

人は迷いながら、戦いながら成長していく。
だから読むだけでもちょっと成長する——
ウィザードリィの小説&コミックス

ベニー松山／著
定価980円



JICC出版局

スーパーマリオブラザーズ3完全必勝本
PART★1大好評ありがとうございます。

いよいよ1月15日(予定)
すべてを見せるPART★2が登場します!

●もうしばらくお待ちください。





PART★1
定価390円

すべてを見せるPART★2はすごいぞ!
★ワールド8までの全マップ!
★必勝テク続々登場!
★ページ数たっぷりの大型判!

冬休み、雪とこたつとフライデースペシャル!!
やっぱりおもしろいぞ!! バックナンバーたち

FRIDAY SPECIAL
ズラリそろった強力助っ人


77 イース
必勝ガイドブック
定価380円


58 ドラキュラII
完全必勝本
定価350円


79 大戦略
完全必勝本
定価380円


76 ファミコンウォーズ
完全必勝本
定価380円


57 女神転生
完全必勝本
定価380円


78 コナミックスポーツインソウル
完全必勝本
定価380円


60 ウルティマ
完全必勝本
定価380円


56 ドラゴンスレイヤーIV
完全必勝本
定価390円

●書店にない場合は弊社までお問い合わせ下さい。
03-234-4621

- バグボーイスペシャル スーパーマリオ256W
- バレーボール
- ソロモンの鍵
- じゃじゃ丸の大冒険
- スーパーピットフォール
- スーパーゼビウス
- テラクレスタvsA.S.O
- 戦場の狼
- 子猫物語
- ファミコン・必笑・コミック
- バギーポッパー
- マリオ探偵の事件簿
- ミシシッピー殺人事件
- プロレス
- スーパースターフォース
- 必勝テク道場
- アイギーナの予言
- ザナック
- ディーヴァ
- きね子
- 闘いの挽歌
- メトロクロス
- デッドゾーン
- 水晶の龍
- 魔鐘
- シャーロック・ホームズ
- 必勝テク道場2
- パルテナの鏡
- ディープダンジョン
- リンクの冒険
- 飛龍の拳
- スーパースターフォース・ゲームブック
- メルヘンヴェール
- オトッキー&いきなりミュージシャン
- ゴルフジャパンコース
- とびだせ大作戦
- 南国指命スパイVSスパイ
- リンクの冒険・ゲームブック
- さんまの名探偵
- グーニーズ2
- ダーティーペア
- 魔界島
- 熱血硬派くにおくん
- アルゴスの戦士
- バグボーイスペシャル2 ドラクエIIのすべて
- 妖怪倶楽部
- ハオ君の不思議な旅
- 迷宮組曲・ゲームブック
- セクションZ
- 迷宮寺院ダババ
- アテナ
- ヘラクレスの栄光
- ゴルフUSコース
- 燃えろ!!プロ野球
- ザ・プロフェッショナル ファミリーシリーズ
- 沙羅曼蛇
- 新・鬼ヶ島
- F1レース
- ロックマン
- パンチアウト
- ザ・プロフェッショナル2
- 銀河の三人
- 中山美穂のトキメキハイスクール
- バグボーイデラックス
- 武田信玄
- 独眼竜政宗
- ディープダンジョンIII
- 究極ハリキリスタジアム
- リサの妖精伝説
- ファミコン探偵倶楽部

JICC出版局

宝島 PRESENTS

JUN SKY WALKER(S)

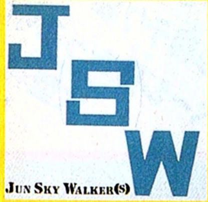
Wonder Land BOX

- J(S)Wの作曲講座とメッセージの生録45分カセット
- ファン必携。クラブニュースWalking縮刷版
- 一人一人の素顔に迫るブックレット36P
- どこにでもピタッとくっつくアイロンプリント。
- 真赤な腕章まで入ってるぞ。

■定価2500円

12月21日発売





「J(S)W」CD ■CD8曲入／定価2800円

インディーズ時代の作品がCDになったというウレシイ事実

ホコテンロッカーからメジャーに飛び出した人気絶好調のJUN SKY WALKER(S)。彼らがインディーズ時代に残した唯一の作品、J(S)Wが未収録2曲をプラスしてCD化されたぞ！



VOS第8号 ■定価2980円

2nd LPのレコーディングレポート、ロックファイルギグから2曲を収録したジュンスカ最新情報。

▶ARB／アンジー、レピッシュのポコチンロック／ティアドロップス、他

有頂天

「BECAUSE」CD

'86年に宝島のカセットブックシリーズで発売された「BECAUSE」に大ヒットシングル「心の旅」をプラスしてCD化

これは有頂天ファンならずとも聴きたくなってしまう嬉しいカップリングだ！

12月21日発売 ■CD10曲入り／定価3000円





NEW ALBUM

GAN

■mini LP8曲入り／定価2300円
■CD9曲入り／定価2800円

LIVE VIDEO

「有頂天を殺せ!」

1986~1988

■Hi-Fi30分／定価2800円



P.C.M
東京都新宿区新宿1－24－7　ルネ御苑プラザ720
☎03－350－8009(代)

◀お求めはこのマークのあるお店および全国の有名レコード店で。予約も受付けしています。
●通信販売は定価（送料は無料）を現金書留か郵便為替で右記までお送り下さい。

キャプテンレコード
東京都千代田区麹町5-5-5
☎03-239-2770

captain

JICC出版局

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ぼくはセイレーンについて調べました。女神転生ほどブスではなくて、上半身は美しい女の人、下半身はタカ。島にいて美しい歌声で人をさそって血を吸う魔物。しかし、上半身は裸というなんとも気持ちのいいお化けさんだから困ったもの。翼があるから飛べます。ギリシャの湖へ行く時は注意を！

（東京都・池田興信）

▶サイレンも語源はいっしょだとハルクがいってました。彼の場合、空襲警報のサイレンね。うそうそ。

（冊）

グラⅡはスゴい！あそこまで完璧に移植できるとは！壁ボス（基地の中のコアを持った壁を私はこう呼ぶ）がある！怒りモアイ（方向転換可能な赤いモアイ）がある！ビックコアが大きくなってあのクラブ（六脚カニ型ロボット）が出てくる！4種のパワーアップ選択もできる！高速スクロールもある！火竜がプロミネンスになったり、クリスタルと火山惑星がいっしょになってしまったのは残念だがここまでできればじゅうぶんだ！じゅうぶんすぎる！

（大阪府・斎藤克彦・17歳）

▶たまたまコナミの人が遊びにきてたのでこのハガキをみせてあげたら、ころがりまわって喜んでました。はい。

（ハルク）

Vol.22の木下様へ。確かにPCエンジンは8ビットですけどそんなに悲観する事はないと思います。8ビットよりも16ビットは速いとよく言われます。16ビットCPUには10数MHzや20数MHzの高速版が存在しますが、8ビットには存在しません。それならば速いのは当たり前ですし、実際技術的には、16ビットよりも8ビットのほうが簡単に高速化が可能です。CPUのメーカーが16ビットのほうが高く売れるという理由でつくらないだけです。8ビットはメモリーが64KBしかないと言われますが、それはうそでインテル社の8088は8ビットでありながら1MBのメモリーを扱えるしPCエンジンのCPUは256KB扱えます。16ビットになれば処理能力が256倍になるというのも8ビットはメモリーが64KBしかないと言われているのと同様、誤解ではないかと思われます。PC-9801というパソコンがありますが、この機種にスペースハリアーやR-タイプをPCエンジンなみに移植することは無理だそうです。つまり、たとえ16ビット（32ビットも）であっても、それ自身はたいして違いはないと思ってください。それでゲームのおもしろさが決まるわけではない。

（愛知県・山口寛憲）

▶ああ。頭がいて。

（ヒラ坊）

この前、沖縄からじいちゃんが来て2万円という高収入があった。2万もあればスーマリ3とファミコン・ウォーズを買ってもおつりがくる。だけど今までの貧乏ぐせのためなかなか使えない。ちなみにじいちゃんは金武町というてっぽうの弾がとんでくる所に住んでいます。

（宮崎県・神田陽一・15歳）

▶最後の一行にキビシイ日本の現実を感じてしまいました。おこづかいは大事に使わんといかんぶぁい！

（ハルク）

Vol.23のラリホーきゃっとさん。よく気がついてくれましたね。実は「ペンギンロトのぼうけん」は小3の頃の私の愛読書だったのです。2年前、はじめてドラクエⅠをプレイした時にロトの名を聞いて、まっさきに思いだした事が今でもなつかしくて、思わずペンネームにしてしまいました。「ペンギンロトのぼうけん」の中にでてくるロトはあるメスペンギンに出会わなきゃ一生おくびょうが治らなかったかもしれないとゆういーかっこしいのペンギンです。当然女に弱い！

（京都府・ペンギンロト）

▶だそーです。

（ハルク）

とーと一発表されましたねっ！スーパーファミコン。やはり、ナムコのファンの僕としては、ナムコが参入してくれるというのがいちばん期待できると思いますね。回転、拡大、縮少を使ったアサルトやデカ・キャラびしばしのベラボーマン、とにかくキャラの多いメルヘンメイズなんかやってみたいです。

（千葉市・伊藤卓・14歳）

まだスーパーファミコンの全貌が明らかになったわけではないが、大まかなところは見えたという感じだ。いままでのファミコンとはまったく別なものという気がする。とにかくグラフィックはすごそうだ。だけど従来のファミコンとの互換性については問題がある。ファミコン・アダプタというものが別売されるらしいが、これははっきりいって本体を2個買わせようとしているようにみえてしかたがない。

（大阪市・浅羽博・18歳）

スーパーファミコンがやっとお目見えした。機能的には何も言うことがないが価格が高くなりそうでこわい。あとコントローラのボタンが4つもいらないし、上部側面のボタンはあやまっておしそうな気がする。

（三重県・山口勲・18歳）

▶スーパーファミコンについての御意見3連発でした。いろんな意見をいただきましたが、ハードよりゲームそのものの内容で勝負してほしいという意見が圧倒的でした。任天さんたのむぜ。

（ヒラ坊）

毎回、書いているとネタがなくてこまる。じゃ寿司屋は休みだ。あっ、ちがうでしょ！そのネタとちがう。もうネタか。ZZZ……。ちがうって。最近寝不足でこまる。金もほしいがヒマもほしい。あたしゃすこし背がほしい。（おまえは玉川カルテットかっつうの）ま、いいか。じゃまた来週。

（埼玉県・野口正一・16歳）

▶ずーっとやってなさいって。

（ハルク）

小説ウィザードリィを書き終えたベニー松山氏は今？①小説Ⅱの準備中②著書を親セキ、知人にくばりまくっている。③著書を仏壇、神棚にあげ日夜おがんでいる。④冬眠している⑤旅にでて、所在、生死不明である。

（東京都・布施光江）

▶小説コンテストの選考とウイズⅡの原稿を終えたあと香港方面へ去ってゆきました。ジャッキー・チェンと共演で「灰と青春」が映画化されるというウワサはまるでありません。

（ヒラ坊）

私、郵便局につとめている者ですがときどきアラビアの文字かと思えるくらいきたねー字で書かれているのがあります。そのようなものは宛名を解読するのに大切な時間をつかってしまいますのでどうかキレーな字でお願い。

（千葉県・こみねい）

▶おいおい。この字もそうとう……。

（ハルク）



▲ファンタジー小説コンテストの応募作品の山です。（机の下にもありますので、全部で400作はこえてます）現在、選考作業を編集部一同とベニー松山くんで、うれしい悲鳴をあげながら（想像してください）すすめています。とび入りで読者代表の今井真紀と小島も参加。ありがとね。次号1月6日発売のVol.2で発表します。お楽しみに。優秀作は全文掲載する予定です。

（編集部）

手塚一郎くんとはだれでしょう。砂漠と水のイメージとはどんなだろ。今度の小説はスーマリ3！そなわけないか。とにかく新しい小説、楽しみです。

（静岡県・山崎泰志・15歳）

▶名作「オール・アバウト・ナムコ」を響アキラくんと一緒に書いてたりしましたね。某パソコン誌では有名人のようです。語尾に「だっぴょ」をつけなければ物静かな好青年にみえます。新連載はVol.3よりスタートしますのでお楽しみに。くわしくは次号で発表します。それじゃ、よいお年を！

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑮

サラマンダー

by 北枕獲

とりあえず今回でひとくぎり。次回からは…!?

平井純子様、児島聡様始め、マンティコアについての情報をお寄せ下さった皆様、ありがとさんでした。いやぁ、実はどっちも、プレイしてなかったりするのだ。こんなこっちゃいけないんだけどねぇ。いかんせん時間がないのだよ。なんで、こんなに忙しいんだ!!

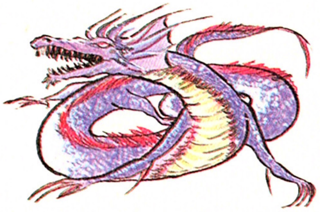
と、一応、言い訳をして、本論に入る。今回はシューティングゲームのタイトルにもなったサラマンダーだ。

パラケルススが四大精霊のうち、火の精霊をサラマンダーと名づけたのは16世紀だ。それ以後、サラマンダーは火の精霊として有名になった。だけど、もっと昔から彼らは存在していた。とーぜん精霊としてではなく、翼のない小さな竜だったんだ。彼らは溶岩中や、火中に棲み、どんな高熱にも耐えられる。また、炎がある一定の温度になると、炎の中に出現するとも言われているし、彼ら自身が燃えているとゆー説もある。レオナルド・ダ・ヴィンチは、サラマンダーは火を食べ、皮を再生すると述べている。さらに、サラマンダーは炎の中に棲む虫で、その繭から作った布は燃えることがないとゆー言い伝えもある（この布はどうやら石綿のことらしいんだけどね）んだ。

じゃ、精霊としてのサラマンダーを見てみよう。錬金術師が鉛を金に転換するとき、彼らを利用するんだ。錬金術に炎は欠かせない。その炎の温度を計るのに彼らが利用されたんだよ。つまり、炎の温度が十分上がると、彼らが姿を現したんだ。また、錬金術の考え方には、サラマンダーはヒューマノイド・タイプの精霊だとゆーのもある。このタイプのサラマンダーは、人間と結婚し、子孫を残したりしてるんだ。

次は、ゲームなんかに登場する、モンスターとしてのサラマンダーだ。姿としては、胴の長いトカゲとして描かれることが多い。大きさは人間ぐらいで、前足で槍系の武器を操ることもできる。火の精なんだから、とーぜん火を使った攻撃が得意だ。また、高熱を発しているので、近づいただけで火傷を負うことになるだろう。氷系以外の魔法はいっさい通用しない、強敵だ。しかし、彼らは火の精霊界に棲んでいて、召還されない限り、この世界に出現することはまれなようだ。

サラマンダーに関しては、こんなトコかな。で、話は変わるけど、近々、怪物博物館の模様替えを行なう予定なのだ。大事典もできたことだし、伝説のモンスターはひと休みしようかと思ってんのね。で、何をやるかってゆーと、映画なのだ。映画にも、いろんなモンスターが出演してるからねぇ。怪物博物館映画編（臓物編とゆーウワサもあるが…)、乞うご期待!! なのだ。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑮

降霊術

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

これがわたしの最後の降霊術

また「かごめかごめ」である。

目隠しをしてしゃがんだ鬼役の子の周りを、みんなで手をつなぎぐるぐる回りながらこの唄を歌う。歌い終わったらそこで足を止め、鬼役の子は自分の真後ろにいる子の名を当てる。これはそんな遊びだが、呼び方こそ違え、同じパターンの遊びは全国各地に伝わっている。

一説によると、この遊びの祖型は大昔の〝口寄せ〟の儀式、つまり降霊術であったということだ。

なるほどね。

そこで降霊術にまつわるお話をしてあげよう。ネタは外国の短編ホラーだ。

彼女は有名な降霊術師。イカサマでもなんでもない、正真正銘の本物である。だがじきにこの仕事も廃業する。結婚するからだ。

「顔がまっ青だ、どこか悪いんじゃないのか？」ある日、訪ねてくるなりフィアンセは言った。

「ううん、病気なんかじゃないわ。ただ、ただ、わたし怖いの。何かとっても恐ろしいことが起こるような気がして――」

その日、彼女には予約がひとつ入っていた。幼い娘を亡くしたある夫人相手の、これで何度目かの降霊術である。

彼女の能力の証か、回を追うごとに少女の霊は、その実体化の度合を強めてきている。同時に、娘の霊体を凝視する母親の眼にも異様な光が宿りはじめていた。

なんだか怖いみたい、あの夫人――彼女はふとそう思った。

そのとき、玄関のベルがなった。夫人だ。娘に会いに来たのだ。

とにかく今日ですべて終わりにしよう。これがわたしの最後の降霊術よ。

光を閉ざした部屋のテーブルに、ぽつんと灯る蠟燭の火。カーテンを閉めたボックスの中にいま、彼女は坐っていた。降霊術が始まったのだ。

しばらくするうちに、カーテンから綿のようなエクトプラズムがにじみ出てきた。それは徐々に一人の少女の形をとりはじめる。

テーブルをはさんで、夫人は身じろぎもせずに坐っている。

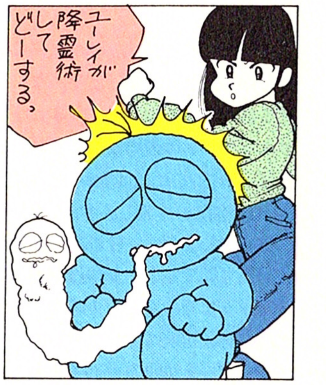
ついに霊体は、まるで血肉をそなえたかのように完璧な少女の姿になった。

夫人は椅子を蹴って駆け寄り、それを抱きあげた。

ほとばしる絶叫にフィアンセが部屋に飛びこんだときは、すでに夫人が逃げ去ったあとだった。

ボックスに近づきカーテンを引く。

中には、ちぢんで真っ赤な塊と化した彼女の名残りがあるだけだった……。



※次号は新春特別編集号のためコラムランドは1回お休みです。

田尻の

パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載⑭

ゼビウス烈伝（その5）

by 田尻智

偉大なるゲームデザイナーとの出会い

あのゼビウス星の騒ぎから、２ヵ月がたった。

僕はあい変わらず、ゲーム仲間からは追放を喰らったままで、ゲームセンターに来ても、誰ひとり話しかけてくる友達はいなかった。

「やあ」

僕はエクスチェンジ・カウンターの横にたむろする彼等に向かって声を掛けたが、彼等はお互い顔を見合わせて、目くばせすると、揃って背中を向けてしまった。

（人の噂も75日。あいつらだって本当は仲直りしたいんだよ。ただ少し気まずいだけさ）

僕はそう自分に言い聞かせて、ひとり奥のほうへ行って、ゲーム台に向かった。

そこにひとりの男が入ってきた。彼はゲームセンターの入口に立って、ゆっくりとなかを見回した。僕が人の気配に気がついて、ブラウン管から顔を上げると、彼の姿は外の光を後ろから浴びて、シルエットになっていた。

そしてその男は、センターの一番奥の薄暗いところにいる僕を見つけると、静かにゆっくりと、それでいてどっしりと貫禄ある足取りで近ずいてきた。

僕が彼を見上げると、彼はジャンパーに手を突っ込んだまま、ニッコリと微笑みかけてきた。僕はその微笑みに対してどういう反応をしたらいいのか、よくわからなかったが、彼の大きくて丸い顔には見覚えがあった。

「あなたは確かゼビウスの……？」

僕が言いかけると、その男はゲーム台に座った僕を見降ろしたまま答えた。

「そうだ。ゼビウスは僕が創ったゲームだよ。そしてキミは噂の……」

犯人を追いつめた老猾な刑事のようにするどい眼光で彼は僕の目を見つめた。僕は言った。

「噂……。ゼビウス星出現の噂ですね。ええ、どうやらあの噂は、僕が張本人のようです」

「ようです？　キミ自身のことなのに、ようですはないだろう」

「いやその、騒ぎを大きくしたのは僕みたいです。自分じゃ、よくわからないんですけれど。でも実のところ、僕自身も他のひとから話を聞いたんで、本当の情報、つまり噂の出どころはわからないんです」

「そうか、なるほどね」

カウンターのまわりに集まっていた連中が、僕たちふたりに気がついて、盛んにこっちを見ている。僕は言った。

「僕が言いふらしたから、こんな騒ぎになってしまって……」

すると彼は、タバコに火をつけて深く吸うと、パァーと煙を吐き、

「いやいや、それはいいんだよ。もう。実は僕がキミのことを誤解してたみたいなんでね。それが言いたくて今日はここに来たんだ」

と言った。

「誤解、ですか？」

「僕は今まで、僕のゼビウスについての根も葉もない噂に、とても腹を立てていた。なにしろ会社には１日中、キミたちのような少年たちから、問い合わせの電話がかかってくるし、ゲームセンターでは、ゼビウスを純粋に遊ぶ目的とは違う目的でプレイするゲームキッズが増えてしまった。つまり隠れキャラクターを探し出すことに命をかけてるような子たちだ。僕は、そんなありもしないニセの情報に、みんなが踊らされてるのが我慢ならなかったんだよ」

彼は続けた。

「調べていくうちに、新宿のあるゲームキッズから、キミの存在を知った。本当なら締め上げてやりたいところなんだけど。しかしね、考えてみると、今回の騒ぎは、子供の新しいコミュニケーションなのかも知れないなんて思ってね。ま、結果的にこの噂によって僕のゼビウスの人気はますます上がったわけだし、相手は子供だからさ。ゲームキッズの間でのキミの信頼は地に落ちてるらしいから、ちょっと助けてあげようと思って」

彼はカウンターのほうに振り返って、おーいと叫んだ。ふたりのやりとりの様子をうかがっていた連中は、僕と彼を交互にうかがいながら、おそるおそる近づいてきた。そして彼は、連中のひとりの肩に手をかけて言った。

「そろそろ許してやらないか？　キミたち、彼とずっと仲間だったんだろ。もういいじゃないか」

連中は少し照れ臭そうに下を向いてだまっていた。そしてひとりがゆっくりと僕の前に手を差し出してきた。僕は満面に笑みを浮かべて、

「ありがとう」

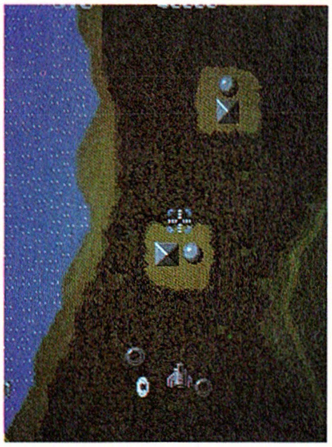
と言ってその手を握った。その上からゼビウス生みの親である彼が、両手で強く握った。その光景は、まるで『メトロポリス』のエンディングシーンのようだ。

ゲームセンターから見える駅ビルの影に西陽が沈む頃、彼は、仲直りした僕たちに一言残して帰っていった。

「次回作もよろしくな！」

僕たちはゲームセンターの入口から全員で、親指を立てて突き出して、それに応えた。





▲『ゼビウス』（ナムコ社　1983年）『スペースインベーダー』（1978年タイトー社）に続いて、第２次ビデオゲームブームを生んだヒット作。

このゲームの神話性を分析した論文を文化人類学者の中沢新一氏が書いている。〔『雪片曲線論』（中沢新一）に収録〕

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ 友MOREのMORE会

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

新年号です。でもまだ今年だから、メリークリスマスのあいさつが街で飛び交う寒い冬。マハリトでイモ焼くのもわかります。南半球は今が夏だというのに…。新作ソフトがとっても多いこんなとき、「ウィザードリィ」をやってては変わり者呼ばわれされるでしょうが。ま、IIの気の早い準備ということで…。



◀岩手県・ガンダルマ

S-69 '88年ロープレ総決算!!

今年のRPG評。

ウィズのあい間に、ぼくも何本かRPGをプレイしました。ついでですので感想を書きます。

「ドラクエIII」→最高!! なのはわかる。が、戦闘シーンがなんか退屈だったと、今にしてみると思っちゃう。ストーリーを読むのは楽しかったけどね。

「ディープダンジョンIII」→ちょっとやったけど、戦闘のしかたがヘン。あと死に方もヘン。

「スーパーブラックオニキス」→ウィザードリィは何年たっても古いって感じないのに、ブラックオニキスは、どんなに画面がきれいになっても古さが漂ってしまった。

「イース」→どーしてパソコン界は敵とブチ当たるだけの戦闘に戻ってしまったのだろうか。アクションロープレ界では、「ゼルダの伝説」という名作の跡は誰も継ぐことができないのか。

「貝獣物語」→4人同時操作のシステムと2種類の敵キャラグラフィックの2点は評価に値する。でもなーんか寄せ集めっぽい。斬新そうでそうでなかったゲーム。

「ファイナルファンタジーII」→職業とか、経験値とか、今までのきまりごとをなくした点がスゴイと思うので期待している。あとは戦闘の完成度とバランスがどうか？

というわけでして、「ウィザードリィ」を日常的にやっているとどーしても他のRPGのアラ（特に戦闘シーン）が目立ってしまうんです。いわゆる目先を変える式の発想じゃなくて、まるで神様がつくったかのようなリアルな戦闘を今いちどRPG屋さんは考えるべきじゃないでしょうか。たとえばパラメータの新しいのをつくるとか、同じ"つよさ"でも意味を変えたりとか、そんなことが必要な気がします。

頭痛くなりそうな話ほど、ためになるんだ。ゲームはどこへ？

B-70 そろそろウィズIIに備えあれ

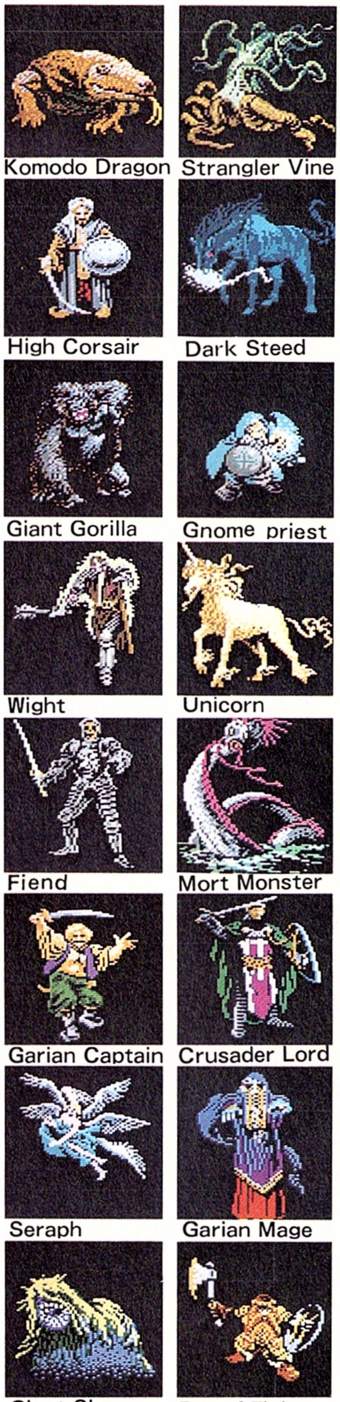
『隣り合わせの灰と青春』単行本、売れ行き好調だそうで。これもひとえに読者の皆様の暖かい御支援のおかげ、もう、嬉々としておりますベニー松山です。

さて、いよいよウィズII『リルガミンの遺産』発売まで2ヵ月余り。色々と情報が飛び交う中、幸運にもターボファイルを持ってる人はIIへと移す日を夢見てキャラをワードナの迷宮で育成し、持ってない人は次のパーティの編成に頭を悩ませていることでしょう。で、どっちの人にも役立つ先行情報。現段階で手元にあるのは未完成バージョンなのでまだ確定はしてないけど、特集前の景気づけにね。

かねてからの噂通り、地上6階の迷宮は2、4階が善のパーティのみ、3、5階は悪のパーティしか入ることができない。つまりは両方のキャラクターを育てなければシナリオの目的を達することは不可能なのだ。でもここでわざわざ6×2の12名を育てていくのも大変な話。何しろパソコン版のIIIよりは割高になっているものの、Iに比べて経験値は低めなのでなかなかレベルアップしてくれない。そこでゲームスタート時のおススメ編成は盗賊、戦士×2、魔法使い×2を全て中立で、善と悪の僧侶一名ずつ（プリースト系の呪文を持つクラスは中立にならないからね）というパターンだ。今回は1階から2グループのモンスターが出現するから、成長が遅く呪文も覚えにくいエリートクラスは最初のうちは生き残りづらいのだ。中立のメンバーがある程度強くなってから、忍者やロードを気長に育てていくのがベスト。一応全ての職業を揃えておくと、何かイイことがあるかもよ。

あとは、ターボファイルをなるべく用意しておくこと。キャラに致命的なダメージを与えるアイテムはあるわ、迷宮は複雑だわで、こまめに保存しておくにこしたことはないのだ。そろそろ大量に出回り始めたらしい、ウィズフリークは必携だぜい。

（ベニー松山）



ウィザードリィIIという名の迷宮はターボファイルで駆け抜けよう。

Wizardry

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

VOL.3.

メガドライブクラブもはや3回目。ついに「ファンタシースターII」を紹介できるようになりました。あーうれしい。さまざまなメガドライブ用のソフトは発表されているけど、なんたってPSIIが大本命なんだから！

アレックスキッドの天空魔城 ………アレックスキッドのてんくうまじょう

文／CB成沢

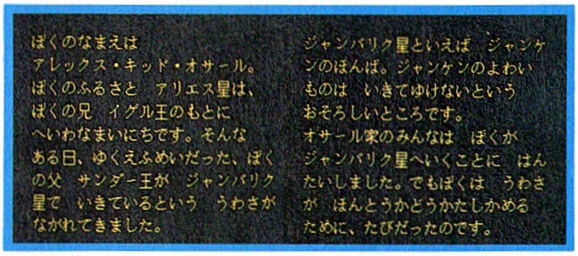


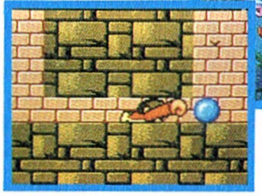
■セガ
■1月下旬発売予定
■¥5500

▶セガの顔とも言えるアレックスキッド。彼を使ったアクションゲームが早くも登場だ。難し過ぎず、易し過ぎず。ほど良いバランスで楽しめる1作。◀

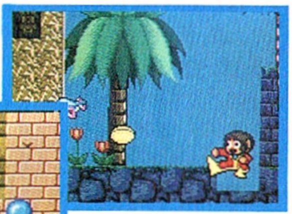
◆単純明解！アレックスの父親捜しアクションゲーム

この「天空魔城」は2年前に発売された「アレックスキッドのミラクルワールド」の続編ということになっている。アリエス星の都、ラダクシャンを救ったアレックスが、その時見つけ出せなかった行方不明の父親を捜すというストーリーだ。ゲーム内容はパンチ、キック中心のアクションゲームだ。





▼パンチで障害物を壊しつつ進んでいこう



▲キックで隠し通路発見。飛んでいる敵を倒すのにも有効だ

◆ゲームの流れも単純！ステージ最後にあるおにぎりを取れば面クリア

ゲーム内容が単純なら、ゲームの流れも単純。横スクロールの画面をどんどん右へ進み、最後の画面にあるおにぎりを取れば（前作もこういうシステムだった）ステージクリア。ただし、おにぎりの前にはボスキャラがいることがあって、そいつらを倒すためにはジャンケン（文字通り）に勝たなきゃならないなんてこともあるのだ。



▲これはビギナの町のどこか。キックで隠し通路が出てくるのだ



▼ストンと落ちるとそこは地下。右へ進んでいこう

▶最初のうちは進めばクリアだが、ボスがいることも





ステージは複数のフィールドで構成される。地下の面があったり、水中面、空中面など2通り以上のルートを取らざるを得ないこともあるんだ。隠されているルートには、それなりにいいことがあるかも？

◆街から始まって、草原、砂漠、ピラミッドなどカラフルなステージが展開する！

ゲームの始まりはビギナの町。ここから、ハラッパ草原、アルト海、ラホーレ砂漠、ピラミッド……へと続いていく。ジャンバリク星はさまざまな地形が広がる星なのだ。それぞれのグラフィックは見ての通り。メガドライブらしく、やたらとカラフルで派手。さすが！　と思わせるよね。

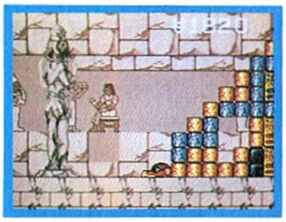
ステージ数は11。ピラミッドの先の世界はまだ紹介できないけど、やっぱり派手、なのだ。今後のメガドライブクラブで、もっとしっかり紹介するから期待しててね。



◀ここはスタート地点。すべてはここから始まるのだ



◀広い砂漠。アリジゴクやハゲタカが襲ってくる



◀雰囲気がよく出てるピラミッドの中だ



◀海の中にいる大ダコは、腕を2本とも壊さなきゃ倒せないぞ



▲草原には動物がいっぱい。でも敵なんだから気をつけて！

ジャンケンに勝ってアイテムをもらおう!!

このゲームでのアイテム入手は、道中にある宝物から取るか、ジャンケンハウスで買うかのいずれかだ。お金を払って、ジャンケンし、勝てばアイテムをもらえるのだ。負けると裸に！





◀サブ画面にアイテム数が表示



▲アレクの勝ち。指輪を取って再開

◀ジャンケンだ。勝てば指輪をもらえる

ファンタシースターII

文／CB成沢

▶何と言ってもメガドライブ最高の期待はこれでしょう！　現時点でのメガドライブのソフト中でもっとも私（CB成沢）が期待しているものなのだ。◀



■セガ
■2月発売予定
■価格未定

前作をさらにパワーアップ！6Mロムに操り広げられる冒険ドラマ

ちょうど1年前、1987年が終わろうとしていた頃、「ファンタシースター」は発売された。セガ初のオリジナルRPGのこのソフトは、発売前から人気が人気を呼び、セガソフトとしては爆発的に売れた。私も苦労して入手し、今年の正月は初詣にも行かず、ずっとプレイしていた。

その「ファンタシースター」が帰ってくる！　メガドライブ用ソフトとして!!　人々の度肝を抜いた3Dスクロールダンジョンこそないが、6Mの大容量を生かしたビジュアル、サウンド、そしてストーリー。その他さまざまな新機能をひっさげ、2月下旬に登場する。すべてのメガドライブユーザーに捧げる、'89年前半最大の期待作！その一端をお見せしよう。

私はだからPSIIを1押しする

業界初の6Mロム使用

前作の4Mをしのぐ大容量！　容量不足で補ないきれなかったディテールにも神経を使う細やかさ。こだわりの思想を徹底的に追求！

バックアップデータの自己修復機能

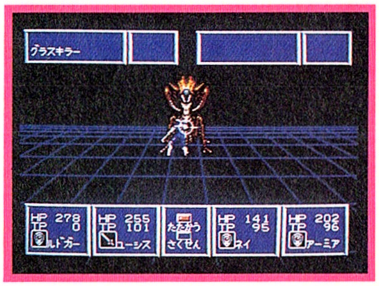
バッテリーバックアップに自己修復機能をつけ、不慮の事故で壊れたバックアップデータを直してしまう。アフターケアの心配りも万全。

AV面、ストーリーの充実

メガドライブの性能と6Mロムを生かし、AV面はもとより、ストーリーの奥が広がった。前作以上の興奮と感動は間違いなし！



◀ストーリーを生かす細かな設定。ディテールへのこだわりだ



◀無味乾燥な戦闘を生き生きと見せる迫真のアニメーション

物語は前作の戦いから1000年後、モタビア星から始まる

アリサ、ミャウ、タイロン、ルツの3人と一匹が操り広げた戦い――アルゴル太陽系に巣喰っていたダークファルスの闇の力を打ち砕いた……。それから1000年後のことである。太陽系にある3つの星、パルマ、モタビア、デゾリスは1000年の間に発展し、特に砂漠の星モタビア星は豊かな緑あふれる星となっていた。マザーブレインと呼ばれる巨大コンピュータがモタビア星全般の管理をし、その元で人々は何の不自由のない生活を送っていた、かに見えた。

だが異変は起こった。

数年前から、突如としてバイオモンスター（悪性生物）が発生し、人々を襲い、農作物を喰い荒しはじめたのだった。戦うすべを知らぬ人々は恐怖と絶望の日々を過ごしていたのだった。もちろん、戦う意志を持つ人々もいない訳ではなかったが、彼ら個人の力ではバイオモンスターの群れに到底かなうはずはなく、他の市民と同様の日々を送らざるを得なかったのである。

モタビア星のエージェントとして働いていたユーシスは、最近、毎晩悪夢にうなされていた。一人の少女が何か禍々しい怪物と戦っている――うなされて起きると、言いようのない悲しみにとらわれ、あふれそうになる涙を止めるのが精一杯だった。

ある日、ユーシスはひとつの仕事を与えられた。モタビア総督直々のこの仕事は、マザーブレインの一端末であるバイオシステムに行き、システムレコーダーを回収してくるというものだった。その記録により、バイオモンスター発生の原因を探ろうとするためのものである。危険は多い。だが、持ち前の冒険心を盾に、旅立っていった。



▼ユーシスの目覚め。だが、重く苦い気持ちが彼をしめつける



◀少女の姿はまさしくアリサ。前作で真の敵、ダークファルスを倒した勇気あるアルゴル太陽系の王女

▼総督の命により、一大任務につくユーシス。アルゴル太陽系の命運を握る冒険が今、始まろうとしているのだ





▲ユーシスが庁から戻り、仕度を整えていると、妹分のネイが話しかけてきた。「あたしも連れていって」と……

◆主人公と7人の仲間たち

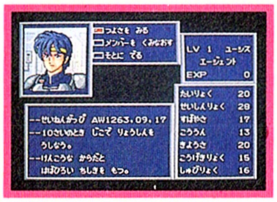
主人公、ユーシスには7人の仲間がいる、彼らといっしょに冒険することになる。だが、最初からいるのではなく、見つけ出さなきゃならないのだ。

パーティにはユーシス込みで4人しか入れない。それぞれの仲間の能力を考え、うまく入れ換えながら進んでいかなきゃならないのだ。



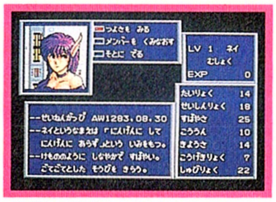
◀ルドガーとの出会い。心強い味方が増えた

ユーシス



職業：エージェント
10歳のとき、両親を亡くし、それ以来1人で生きてきた。剣の達人

ネイ



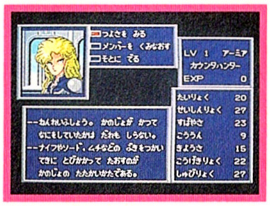
職業：無職
バイオモンスターと人間のハーフ。ユーシスに引き取られた

ルドガー



職業：ハンター
元軍人であり、銃の扱いに長けている。冷静沈着だが心は暖かい

アーミア



職業：カウンタハンター
見かけは迫力あるが、本当はやさしい。年令も過去も不詳

ヒューイ



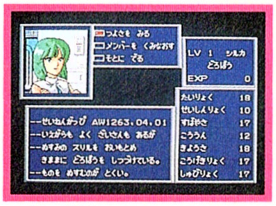
職業：学者
モタビア大学の研究者。生物の知識はすごいが、武力は劣る

カインズ



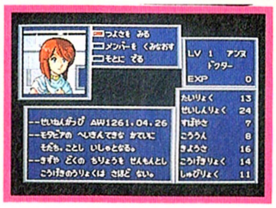
職業：ジャンク屋
ジャンク屋とは機械の壊し屋のこと、機械の知識が秀れている

シルカ



職業：泥棒
大金持ちの娘だったが、いつの間にか泥棒に、時々物を盗んでくる

アンヌ



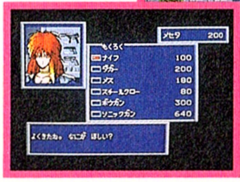
職業：医者
傷を直したり、毒の治療をするのが得意。だが攻撃力、体力は低い

◆パセオの街とモタビア星のフィールド

ゲームフィールドはすべて2D画面。よくあるタイプのものだ。だけど、そこはメガドライブ。かなり細かく描かれている。街の建物にしても、地上のグラフィックにしても、どれも緻密。また圧巻なのがダンジョン。2Dタイプだけど、2重スクロールで奥行きを表現してある上に、キャラクターと内部の壁や通路の大きさの比率がリアル。グラフィックも見ての通り美しい。

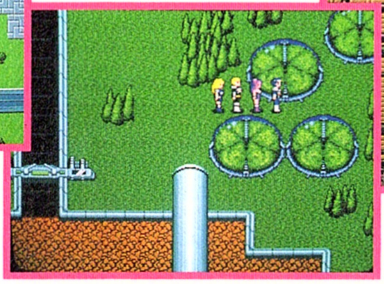


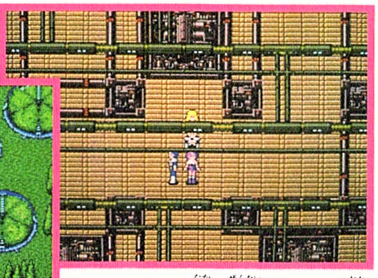
▶町中にいる人々との会話。キャラが大きいのがいいね



◀ヘビメタっぽい武器屋のおネーちゃん

▼町の外を歩く。木やドームファームがところどころにある

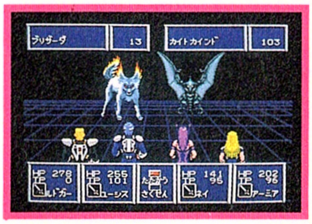


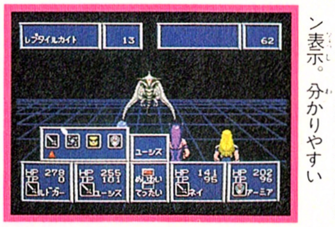


▲ダンジョンの中。全体のつくりが大きい上に、横に走っている格子と床が別々にスクロールして臨場感あふれる

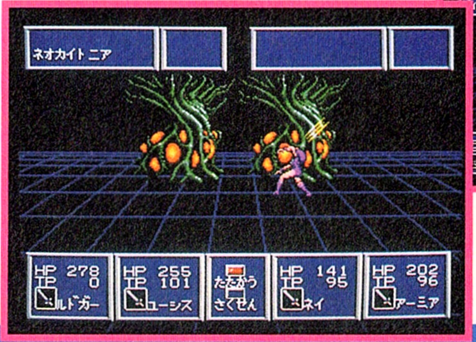
◆戦闘――アニメーション処理ってこういうことを言うんじゃないのかな

よくアニメーション処理をうたったRPGがあるけど、このゲームの前にはどれもかなわない。断言します。なんたって圧倒的な戦闘シーンなのだ。パーティの攻撃は斬りつける、銃を撃つ、テクニック(魔法のようなもの)を使うなどだが、すべて個有のアニメーションで表現される。しかも、ド派手でよく動く。まるでセルアニメを見ているかのようだ。その上、敵キャラもアニメーションする。得体の知れない液を吐いたり、身体を伸ばしてきたり……。これでもか、というぐらい激しくアニメーションする。数字が支配する味けない戦いとは一味違う迫力だ。

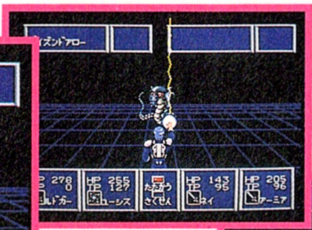




◀コマンドはすべてアイコン表示。分かりやすい

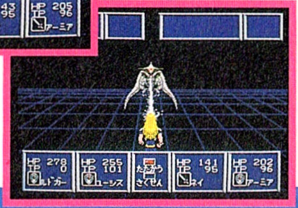


▶木の姿をしたネオカイトニアに切りつけるネイ。なめらかに動く

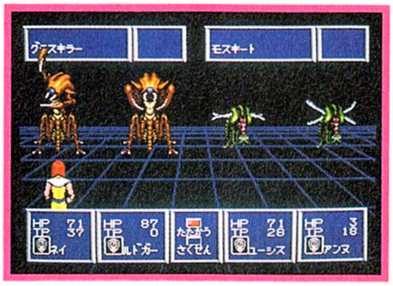


▲ユーシスの攻撃テクニック。動いている絵はかなり派手で楽しい

▼レプタイルカイトの攻撃は白い液体を吹きつけてくる



▲戦闘に入ると、このようなレイアウトになる。床が奥行きを上手に表現



▲グラスキラーの鋭いツメがアンヌを襲う。このアニメーションももちろんスムーズ

PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.25

ウワサのCDロム・システムが、やっと見えてきた。うれし!! しかし、本体がかなり高価な上に、まだまだソフトが弱いよなぁ…。おもしろいゲームを発売しないと、肝心要のハードがなかなか普及しないもんね。ハドソン様、NECアベニュー様、その他、CDロムに参入を予定されている各メーカーの皆様、おもしろいゲーム、いっぱい発売して下さいね。

ビックリマン大事界



文／北枕 獲

■ハドソン
■12月23日発売
■¥4980
■CD-ROM

ロッテ公認! 499人登場!!

えっと、おぢさんはビックリマンのこと、よく知らないのね。だから最初にあやまっちゃう。間違ってたらごめんなさい(一応、この原稿のために、ビックリマンの本を買ったんだけどね)。

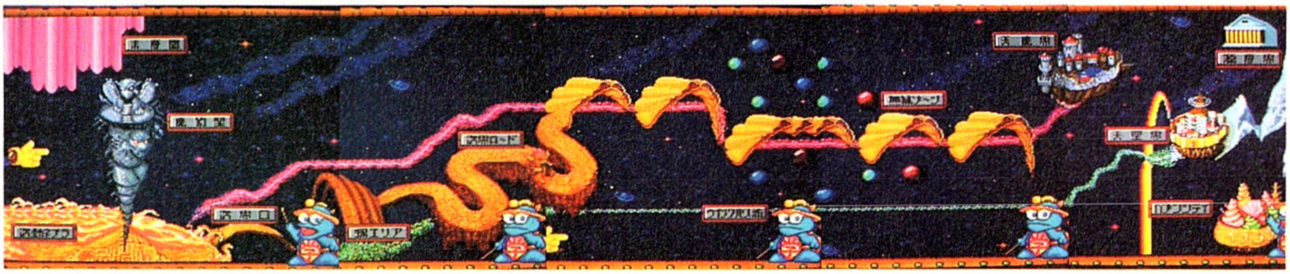
で、このソフト、大人気のビックリマン・キャラを第13弾まで、カンペキに押えてるゲーム風データベースなのだ。登場キャラはのべ499人。CDロムの容量を、ほとんど使いきったとゆーとんでもないソフトだ。でも、おぢさんがいちばん気に入ってるコトは、千葉繁先生が出演してることさ。

すべてが分かるよ、A to Z!!

とゆーワケで、ビックリマン大事界には第1弾の桃太郎天子から第13弾のヤマト爆神タイプIIまで、天魔守はもちろん創聖巡師まで499人が登場するのだ。もちろん、各キャラクターの説明もついてるし(ヘッド・キャラに限り、EDテーマにノって現れ、ナレーションもあるんだぜぃ。しかも、キャラクターウィンド内のアイテムをクリックすれば、アイテムの説明もしてくれるんだ)、三すくみだってバッチリ分かるよーになっているのだ。ちなみに出演している声優さんは、スーパーゼウスの八奈見乗児、十字架天使の金丸日向子、ナレーションが千葉繁と豪華なんだよ。はっきり言って、千葉繁ファンのキミ、買いだよ、買い。

えっと。スタートの場所は源層界ね。各コーナーをクリアすると、時空マップが広がって行くんだね。





▲これがディクショナリー。キャラやアイテムの説明をしてくれる
◀これがビックリマン・ワールドだ! いろんな世界があるね

"三すくみ"だってバッチリだ!!

えっと、おぢさんはよく知らないんだけど、ビックリマンには、天魔守の三すくみってゆーのが、あるんだって?

で、キャラクター・ウィンドの下のシンボルマークをクリックすると、三すくみが一目で分かるんだ。たとえば、天の黄門天人のシンボルマーク、印籠をクリックすれば、守の助角さんと悪の代官魔が表示される。それぞれのキャラクターをクリックすれば、そのキャラクターの説明が見られるってワケさ。

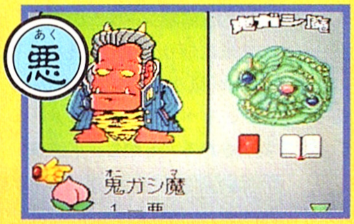


◀キャラ・ウィンドの下のシンボルマークをクリックすると…



▶三すくみのキャラが表示されるのだ







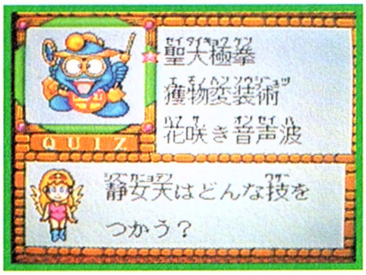
栄光の第1号天使の桃太郎天子とトリオを組むのが、お守りのきびだんご三助に、悪魔の鬼ガシ魔の2人だ。ヘッド以外のビックリマン・ワールドの住人は、みんな三すくみがあるんだよね。ところでさ、誰か三すくみについて教えてくれーっ!?

クイズに答えて"歴史の石"を集めよう

各弾の最後には、ヘッドが登場するワケだけど、その前にクイズがあるのだ。第1弾なら黄門天人、第2弾なら金太ロボ神、第3弾ならスクリュー皇星帝の後ね。クイズに正解しないと、ヘッドは出てこないぞ。しかも、正解すると"歴史の石"をもらえて、イベント・シアターを見る権利を獲得できるんだ。イベント・シアターってゆーのは、ビックリマン・ワールドの有名な事件(「6聖球強奪事件」とか「創聖巡師聖梵ミロク飛来」とかね)を、アニメ処理で見せてくれるんだ。源層紀から創天紀まで、すべてのイベントを見るには、歴史の石を13個、集めなきゃいけないんだね。

このクイズ、3択式でビックリマンに関する問題が出される。ビックリマンが大好きなキミなら、そんなに難しくない…と思う。不安なキミは、キャラクター・ディクショナリーをしっかり読んでおこう。3回連続で間違えると、ゲームが終了しちゃうからね、注意するよーにね。

▶大事界を完成させるためには、クイズに正解しなければならない。ビックリマン・ファンなら楽勝さ





◀正解すると、歴史の石がもらえて、先に進めるのだ。やったね！

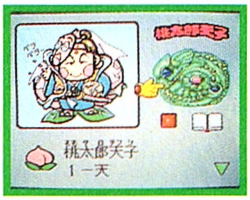


◀ハズレると、再度クイズに挑戦だ。もし3問続けて間違えるとゲームオ～バ～

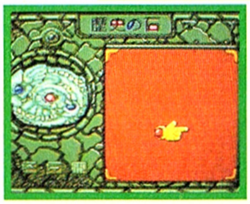
歴史の石を集めると……

イベント・シアターを見るためには、キャラクター・ディクショナリー画面のキャラクター・ウィンドの右にある歴史の石をクリックすればいいんだ。イベント・シアターは各紀に分かれていて、それぞれいろんなイベントが用意されてるんだ。さっすがエンジン、すてきなグラフィックだぞ。もちろん、各イベントに声優さんによるナレーションがついてるからね。

それじゃ、各紀から1つずつ、イベントを紹介することにしようか。



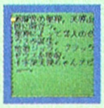
▶カーソルが指しているのが"歴史の石"。コレをクリックすると…



◀イベント・シアター開幕だ。石が増えれば、見られる時代も増えるんだ

源層紀

伝説の聖神が源層界から天界山脈に移り、世界を創造した。この時代には、天聖・天魔の区別なく、まるでユートピアのようだった。ところが、始祖ジュラに悪心がめばえ…。



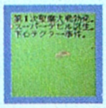

魔紀元

世界の支配をたくらむジュラに従う者も多かったが、スーパーゼウス始め、打倒ジュラに立ち上がる者も多かった。世界は天聖界・天魔界に分かれ、戦乱の時代に突入する。



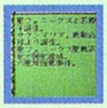

始天紀

第1次聖魔大戦はスーパーゼウスがジュラを撃破し、天聖界が勝利をおさめた。ところが、新ヘッドを熱望する悪魔たちの心が、スーパーデビルを誕生させたのだ！




伸天紀

天魔界の攻撃により、天聖界は荒廃が進み、新天地を求める声が上った。次界創造のために生まれたのが聖フェニックスと8若神子だ。しかし、天魔界にもサタンマリアが誕生。



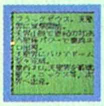

混天紀

長い眠りについていた帝王始祖ジュラが目覚めた。復活6天使が6聖卵爆撃を行なった。だが、この攻撃は、ジュラの中にいた次神子ブラックゼウスを出現させることになった。



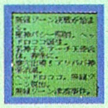

戦天紀

復活したブラックゼウスは天聖界に進軍を開始、聖ボットヘラクレイトスと死闘を展開する。また、天魔界に魔偶王・魔肖ネロが誕生し、魔性般若パワーで大攻勢をかけた。




回天紀

聖神パシーを浴びた聖フェニックス、ヘッドロココに変身。若神子もアーチ天使と合身し神帝となるが、アリババ神帝が魔穴に吸い込まれる。ロココは苦闘の末、無縁ゾーン突破。




乱天紀前期

悪球エリアで第3次聖魔大戦勃発。ヘッドロココ、魔胎伝ノアに大苦戦、聖戦士軍団を結成。ワンダーマリアが助っ人に現れる。また、次界門が発見され、次界ロード決戦が始まる。




乱天紀中期

魔穴に消えたアリババ神帝、ワンダーマリアの超念魔により、巨魔霊ゴーストアリババとして復活。神帝と戦う。この時、聖弾流豪降、巨魔霊消滅。創聖巡師聖梵ミロク飛来。




乱天紀後期

ヘブン神野聖エルサM、ゴードン神魔スターP、螺エリアで激突。螺エリアを制圧した聖戦士軍団、次界ロへ突入…。この後、次界元、創天紀と続いて行くワケだ。




ビジランテ



文／北枕　獲

■アイレム
■1月14日発売
■¥6300
■Hu-CARD

愛するマドンナを取り戻せ！

ＰＣエンジンに、久しぶりの格闘アクションゲームが登場するぞ。アーケードでも人気のあったアイレムの『ビジランテ』だ。とってもきれーなＢＧ、なめらかなキャラの動き、めちゃノリのいいハードロック調のＢＧＭ、みぃ～んな移植されているのだ。うっれＰ‼　ＳＬＧやＲＰＧで疲れた頭をすっきりさせるには、こーゆー単純なアクション・ゲームに限るよね。にっくきローグス団をぶっ飛ばして、スカッとさわやかにストレスを解消しようぜぃ！

無法の町ニューヨーク‼

警察官も避けて通るとゆー、極悪非道の無法集団。それがローグス団だ。愛するマドンナをローグス団にさらわれたビジランテは、打倒ローグス団に立ち上がる。武器は己の肉体のみ！　全５ステージを突き進め‼

ってのが、おおまかなストーリー。とっても分かりやすいでしょ。ビジランテを待ち受ける敵は、モヒカンやスパイクヘアのスキンヘッド野郎だ。ナイフ、チェーン、棍棒、ピストル、バイクにダイナマイトと、敵はいろんなモノで攻撃してくる。また、各ステージの最後には、とーぜんボスが待っているワケだ。さあ、マドンナが待ってるぞ。さっそく助けに行こうぜ‼



▲愛しのマドンナがローグス団のジャイアント・デビルにさらわれた！　急げビジランテ！　キミだけが頼りだ‼



▶ピストルはダメージがデカい！　ヤな野郎だぜ‼



◀モヒカン野郎の登場だ。まだ、弱っちいけどね

これがビジランテ・アクションだ‼

マドンナを助けるには、ビジランテを自由に操れないと、どーしよーもない。そこで、ビジランテのアクションを徹底解剖してしまおーぜ。すべてのアクションを使いこなせるよーになったとき、ローグス団は壊滅するのだ！

▶歩く◀



なんとビジランテは歩ける！　これをマスターしないと、ゲームを始められないぞ…なんてね

▶ジャンプ◀



方向キーの上でジャンプする。気をつけないと、その気もないのにジャンプしてしまうのだ。注意！

▶かがみ込み◀



パンチをよけたりすることもできるけど、一番大切な役目はヌンチャクを拾うことだろうな

▶パンチ◀



Ⅱボタンでパンチだ。キックやヌンチャクで敵を倒すより、パンチで倒した方が得点が高いんだぞ

▶ジャンプ・パンチ◀



ジャンプ・パンチは高いところにいる敵を攻撃することができる。あまり、使うことはないんだけどね

▶かがみ込みパンチ◀



敵のパンチをよけながら、敵の腹を狙う…ってとこかな。これも、あまり使うことはないだろう

▶ヌンチャク◀



ヌンチャクを拾うと、Ⅱボタンでヌンチャクによる攻撃ができるんだ。パンチより威力は大きいぞ

▶キック◀



Ⅰボタンはキック。パンチより遠くの敵が攻撃できるし、ヌンチャクを持ってないときのメインの技だ

▶ジャンプ・キック◀



この技で敵を倒すのが１番得点が高いのだ。…けど、キメるのがけっこうムズいんだよね、この技

▶足ばらい◀



かがんでキックをすると足ばらい。これって、とっても応用範囲が広い技だ。武器を持ってるヤツにも有効

▶ふりはらい◀



敵につかまれたら、ボタン連打でふりはらうことができる。つかまれたままだと、ボコボコにされるぞ！

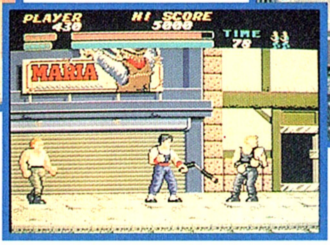
ヌンチャクは強～い味方

ステージを進んで行くと、ところどころに〝ヌンチャク〟が落っこってるんだよね。このヌンチャクは、ぜったいに手に入れるようにしよーね。ヌンチャクってヤツは、繰り出す速度がパンチよりも数段速いので、敵に素早くダメージを与えることができるんだよね。ザコがウジャウジャと出てくるときなんかは、特に有効なのだよ、ヌンチャクは。

ただし、なのだ。敵の攻撃を受けると、ヌンチャクは、はじき飛ばされちゃうのだ。そーなると、そのヌンチャクは２度と使えなくなっちゃうんだよねぇ。くれぐれも、気をつけるよーにしないとね。



▲このゲーム、ただ１つのアイテム、ヌンチャク。必ず拾うようにしようね



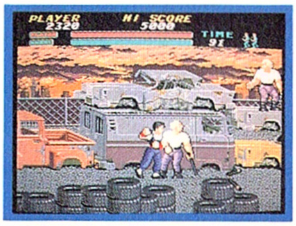
▼ヌンチャクは、パンチよりスピードが速い。先手必勝なのさ！



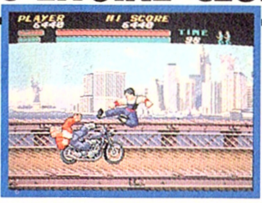
▲高いところにいる敵には、ジャンピング・ヌンチャクをくらわせろ！　これは、ステージ４のボスにも必要なテクなんだ

ローグス団をけちらして、進めビジランテ!!

ゲームは表通りからスタート、スクラップ場、ブルックリン橋、裏通り、ファイナルラウンドと進んで行く。ヒキョウにも武器を持つ敵も多い。でも、ちょっと注意してりゃ、よけるのはそんなにムズくないぞ。ただ、武器を持ったヤツ、特にピストルを持ったヤツにはさまれると、ちょっとツライことになる。1発くらうつもりで、サッサと通り抜けちゃった方がいいかもね。



▶武器を持つ敵には、タイミングが重要なんだ

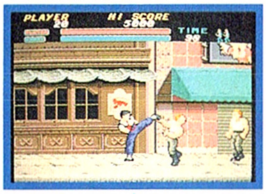


▶バイク野郎にはジャンプ・キック!!





▲まったくゾロゾロと、よく出てくんねぇ。つかまれないよーに注意!
◀チェーン野郎のチェーンは、かがみ込みでよけられるぞ!



▲ヌンチャクを持ってないときは、キック中心の攻撃をしよう



▶ピストルの弾は遅いから、よけるのはカンタンだ。アセらずに行こう

ボスはスミへ追いつめろ!!

さあ、最後はステージ・ボスとの対決だ。ここまでザコをけちらしてきたキミ、ある程度の自信を持ったんじゃない? この調子で、か〜るくかたづけちゃいたいとこだよね。

とは、思ってみても…。さすがにボスだけあって、今までみたいにカンタンに倒すことはできない。ただ、弱点はあるんだ。画面のスミへ追いつめ、キック、またはヌンチャクの嵐。これで最初のボス、レイジング・バイソンは楽勝だ。よーするに、それ以上、下がれないところまでつめれば、後はヌンチャク、あるいは連続キックでOKなんだ。もっとも、そこまでつめるのが大変だって話もあるけど……。



▲最初のボスは子分を連れてるけど、同時攻撃はないし問題ないよ

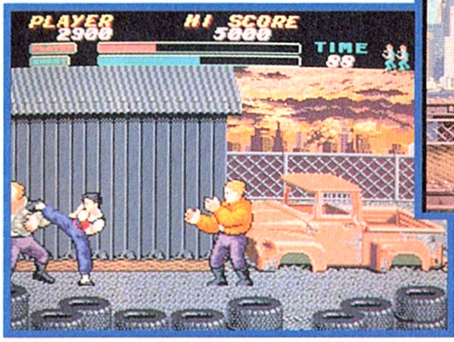


▶右へつめて連打。この位置なら反撃は受けないんだ





◀ステージ2のボスは右へつめても、車の上に逃げられる。同時攻撃はかけてくるし、イヤな野郎どもだぜ



◀スタート地点まで戻ってくれば、つめられるけどね。普通に戦った方がラクか…

▲ステージ3のボスは鉄球で攻撃してくるのだ。当たったら、痛そうだなぁ…

HOT ホットニュース NEWS ワンダーモモ

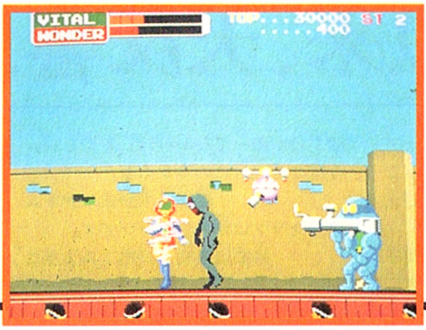
■ナムコ
■3月下旬発売予定
■価格未定
■Hu-CARD



主人公、ワンダーモモが活躍するアクションゲーム——こう書くとフツーに思えるけど、実はなかなかとんでもない。と言うのも、モモが活躍するのは舞台の上のこと。つまり、劇場でのワンダーモモの公演がゲームになっているのだ。それだけにアクションそのものはハデだし、サービス(?)も満点。キックのアクションなどは思わず……。しかも、一定の条件が整うとモモは変身シーンなんてのもある。色々な意味でお楽しみがいっぱいある元気なアクションゲームなのだ。

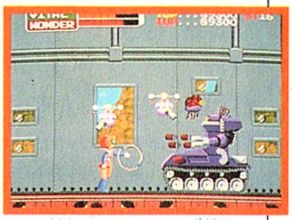
▶キック! で敵と戦うのがモモの基本技よ。あとちょっとエッチなダブルキックなんかもするからね
▼"つむじ風"に飛び込むと、モモは、ワンダーモモに変身できるの。ビームもビンビンなんだからっ







▶ボス達を倒せばそのステージは閉幕なんだけど、次のステージがまた……



◀やっぱりモモは変身していてこそ、本領を発揮! ワンダーパワーを貯めなーくちゃ♥

※画面は業務用のものです。

ドラゴンクエストIII

マスターズ★クラブ

新書判／オールカラー／定価480円



- 作者たちは語る
- 友の会入会報告
- メンバーズ・レポート
- 悲劇!! 冒険の書消失！
- 呪文あれこれ
- アイテムマニア集まれ！
- マイキャラばんざい！
- ロトはどこからやってきた？
- 地名の由来を探る
- ドラクエIV大予想
- ドラクエIIIよもやま話
- メンバーズ・レビュー
- 勇者くにひろ冒険の書
- 堀井雄二ドラクエIIIQ&A

発売以来、大反響.!!

●ぼくも、私も…の声集まる!!

単行本化おめでとうございます!!
神奈川県横浜市：筆名前

勇者くにひろの冒険の書は私にとって永久保存ばんです。
兵庫県伊丹市：ちい

買ったぞおーっ！おもしろいぞおー！
東京都立川市：えみこ

やっぱり私はターミネータ辻さんの大ファンです。レビューすてき。
大阪府大東市：美子

ぼくのがのってなかった。くやしい。今度こそ絶対にのるからな。
長野県中野市：アトム

このクラブは私の生きがいです。
神奈川県南足柄市：みょうこ

Q&Aはいま読んでもおもしろかった。
千葉県船橋市：由香

ますたーずくらぶ単行本、最高!!のせてくださってありがとうございます。
京都府京都市：ろと大地

JICC出版局

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

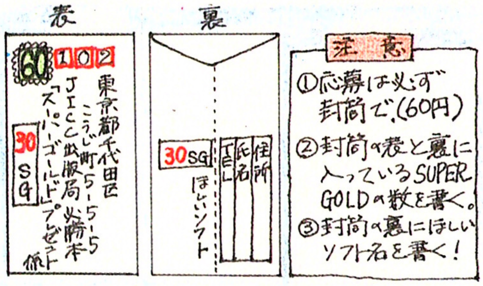


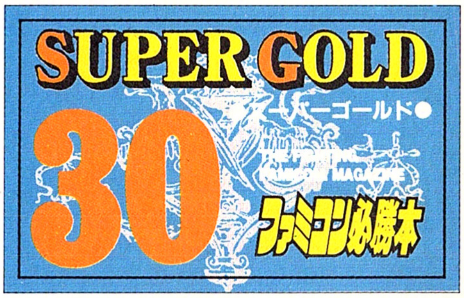
「100万$キッド・幻の帝王編」テレフォンカード(ソフエル) 5名



応募方法

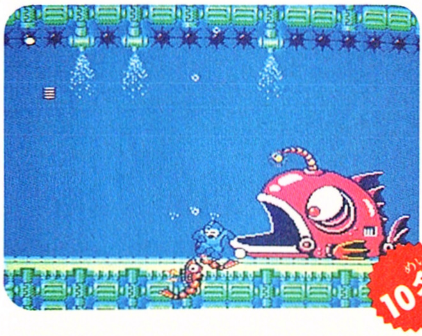
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく書いてね。しめきりは1月6日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.5の予定です。



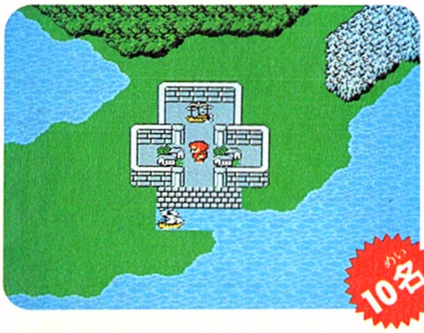


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

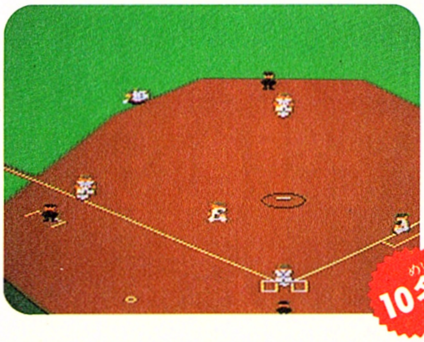
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①ロックマン2（カプコン）



③ファイナルファンタジーII（スクウェアー）



②ファミリースタジアム'88（ナムコ）



④タロット占い（スコーピオンソフト）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、1月6日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.5のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.21 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・加藤正之　宮城県・坂入雪子　栃木県・佐久間明信　千葉県・湯川誠一　東京都・森川正太郎　新潟県・川又直道　福井県・岡西康彦　三重県・火野日出美　大阪府・田村久和　高知県・本庄直也　秋田県・木原一助　山形県・大堀順平　福島県・大泉浩平　群馬県・鈴木勝彦　東京都・堀田充　神奈川県・平山明　山口県・今川恭平　福岡県・石森晃司　熊本県・大崎久範　沖縄県・久里満志　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・大嶋皆拓　青森県・岡安繁広　秋田県・小野清次　山形県・菊地明人　新潟県・小林啓二　福島県・下山信二　長野県・立田光彦　茨城県・鶴岡修太　東京都・松林淳二　松原公平　神奈川県・五木田慶一　静岡県・丸山圭三　愛知県・深作慎二　滋賀県・坂下忠宏　兵庫県・南宣宏　大阪府・木村信也　徳島県・天野茂　香川県・西尾靖　福岡県・天久良男　鹿児島県・水島克己　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・吹田武信　秋田県・丸笠真紀　山形県・原島学　茨城県・伊藤卓也　群馬県・室田研二　千葉県・石塚勇作　石川県・木下勝美　山梨県・水谷信治　愛知県・神谷茂幸　京都府・馬場俊明　栃木県・大川太郎　富山県・佐々木純平　山梨県・清作昇　京都府・加藤進吾　鳥取県・阿部修太郎　大儀憲司　島根県・青山智久　和歌山県・真行寺孝明　佐賀県・工藤輝光　加瀬君平　他20名

★ヤシャ&アークス

北海道・小谷健一　岩手県・須川敏司　茨城県・小松崎裕司　群馬県・江田清　長崎県・藤田量

アンケート・ハガキ・プレゼント

①スーパーマリオブラザーズ3

岩手県・西村吉一　大阪府・河本弘和　千葉県・佐藤高雄　東京都・高田由美子　静岡県・寺田健二　埼玉県・上田陽子　宮崎県・木内修一　広島県・平田雄二　兵庫県・佐川信一　山口県・月岡愛子

②遊メイズ

山口県・有田正和　神奈川県・中川良一　北海道・竹山由紀　千葉県・村田けい子　東京都・古沢徹　長崎県・岡本明雄　徳島県・秋山清美　青森県・上原裕美子　埼玉県・大谷直人　沖縄県・柴崎健

③三国志

栃木県・島田洋子　佐賀県・小林由美子　奈良県・渡辺一雄　高知県・田中雄三郎　福岡県・四谷明美　群馬県・竹入富子　神奈川県・平田美紀　岐阜県・中山克也　愛知県・西野君雄　山口県・寺沢信弘

④ドッグファイトスピリット

秋田県・平山広美　北海道・玉川雄二　岩手県・寺田陽子　宮城県・馬場健二　福島県・田山朋子　東京都・六戸達明　兵庫県・大田信行　三重県・門田弓子　岩手県・柴川良一　福岡県・沢村京二郎

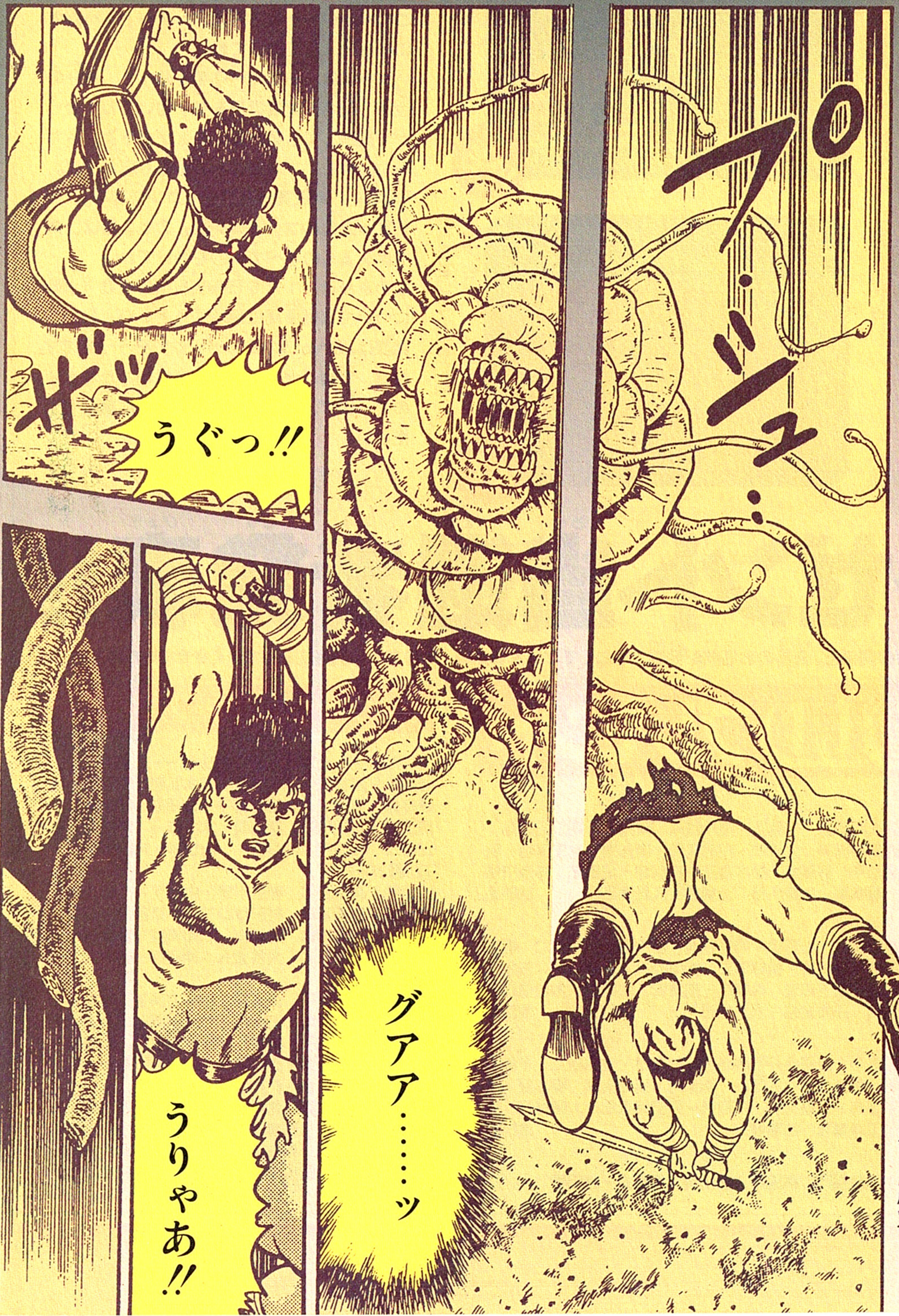
鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界！

JICC出版局

コミック版

邪聖剣ネクロマンサー

激震



遥か太古の時代、神と悪魔が戦い
神は邪聖剣ネクロマンサーの力を用いて悪魔を魔空界へ封じこめた。
邪聖剣のあまりの力を恐れた神はそれを3つに分け人知れず隠した。
長い時が流れ、
悪魔は再びイシュメニア王国に復活する。
なすすべもない人々の前にあらわれた一人の勇士は、
仲間とともに失なわれた邪聖剣を求め旅立つ。

89年1月鬼気迫る!!

作／前田俊夫
監修／ターミネータ辻
予価880円

PCエンジン初の
本格的RPGとして登場、
その狂熱的なグラフィック
壮大なストーリー展開で絶賛された
あの「邪聖剣ネクロマンサー」が
劇画の鬼才・前田俊夫のペンによって
今、ふたたび甦える！

THE BLUE HEARTS「1000の証拠」

★宝島とブルーハーツファンが作る一冊！

ブルーハーツのことなら何でも知りたい!!という全国1000万のブルーハーツ・ファンに贈るプレゼント。現在までの彼らの全てを、みんなの投稿を中心に編集。メンバーの対談、BHに捧げる有名人の声など、笑えてタメになる雑誌感覚のB5特大判！



宝島 COLLECTION

冬休み発売 予価1000円

このビデオを見ろ！

絶品名画800本 再び総まくり！

宝島特選 ビデオガイド第2弾！ アクション編

戦争映画、西部劇、チャンバラ、冒険活劇、やくざ映画、犯罪映画、バイオレンス、エスピオナージュetc………男のエンターテイメント大特集。

■12月17日発売／定価1000円

このミステリーがすごい！

ミステリー中毒者が選んだベストテン'88

BEST MYSTERY OF THE YEAR'88

【発表！ベストテン】国内編・海外編【全アンケート回答】ミステリー&エンタテイメントに関して質量ともにすごい！読み手の選んだベスト・ミステリー【わたしの選んだ1冊】鮎川哲也、逢坂剛、鏡明、笠井潔、川又千秋、小池真理子他

■発売中／定価380円

長嶋茂雄デラックス

ねじめ正一著



長嶋様は神様だ！詩人ねじめ正一が、30年の想いをこめて、すべての長嶋ファン、野球ファンに捧げる決定版長嶋本。多数の有名人へのアンケート収録。

■発売中／定価1000円

忠牛ばっふぁ郎

小林よしのり著



「東大一直線」「おぼっちゃまくん」の小林よしのりが贈る傑作ペットまんが、全27編一挙公開！よしりん大解剖、ペット訪問などスペシャル企画も満載！

■発売中／定価780円

NIPPONアイドル探偵団

'88アイドル1000人データブック

T.P.ランキング編

■発売中
■定価1000円



日本の女性アイドル1000人を、アイドル専門誌T.P.ランキングが全く独自にランクづけ。完璧データは目をみはる！

ⓒ調アイドル大語解

アイドル用語の基礎知識

■発売中
■定価800円

林明美著
真鍋公彦画

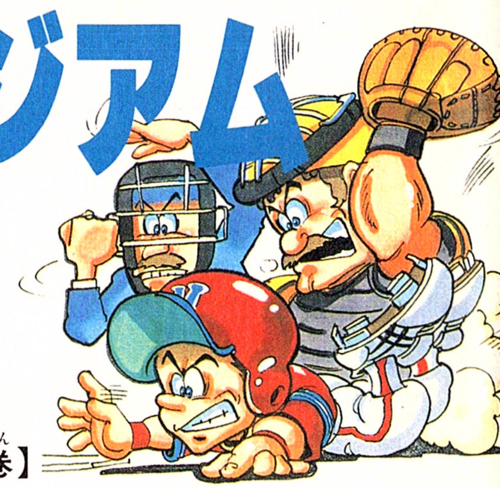


アイドルを50音順に独断で語解！さらに全85点のイラスト収録！全国のアイドルファンに贈る一冊！

JICC出版局

ファミリースタジアム'88のすべて【全一巻】

ファミリースタジアム'87
ファミリースタジアム'88
ワールドスタジアム





宣言!

この本は攻略本ではありません。
でも本書を読み終えたら、
あなたは誰よりも優れたファミコンプレイヤーに
なっていることでしょう。
なぜって?
そう。この本には本当にファミスタのすべてが
書かれているからです。
正々堂々と勝ちたい人に——。

- ファミスタの歴史
- 野球ゲーム考
- ワースタの誕生
- テクニックの探求
- 打つ!
- ジャストミートの理論
- 打球と打率と本塁打
- 流しとひっぱり
- アッパースイングの効果
- バント作戦
- ハーフバッティングとは
- 好調打者に注意
- ヒットエンドランだっ!!
- 打順について
- チームバッティングしよう
- 代打は主役
- なんたって速球
- やっぱりフォーク
- 変化球じゃ
- ランニング術
- 3盗のコツ
- ファウルラインぎりぎりいっぱい?
- どうしたことか壁の穴
- 審判の苦労
- いわゆる打球の伸びとは?
- 継投策
- 不思議いっぱい防御率
- 超スローボールをもう一球
- 走力に目をつけてみた
- スタミナは?
- コンピューターの配球術がわかった
- ライバルの癖
- 痛恨のエラー
- 会心のファインプレー
- ゲッツー!!
- タッチのしかた
- 打球が来る確率
- 中継がポイントになるわけ…
- もちろん速い送球
- 数字に出ない選手の個性
- 選球眼が勝負
- 裏ワザ総集編
- バグ大集合
- かとりの飛球はおかしいぞ
- 懐しのあのチーム・あのユニフォーム
- ファミスタシリーズ全チーム紹介
- がんばれナムコスターズ
- 隠れチームよ出てこい!!
- 秘密パスワード勢ぞろい
- コラム―ファミスタのある生活
- ファミスタはなぜ面白いのか!!

12月下旬発売予定
予価580円

JICC出版局

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

あけましておめでとう！すこーし早めだけどもう新年号なんだからいいや。今年もよろしく。ちょっと元気ないでしょ。あ、ちがうちがう。深読みしちゃだめだってば。エイッ！これならいいかな？だめ？んもーワガママなんだから読者って。



で、今回はウィザードリィⅡからスタート。書いてるのは印税で島を買うというベニー様（ウソ）それからアフターバーナーにホーリーダイバー、リンナイのガスバーナー。ウソウソ。あとは読んでのお楽しみーっ！



／アスキー／2月下旬発売予定／¥6500（予価）



WIZARDLY II

ウィザードリィII

NEW SOFT STREET



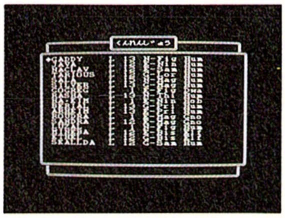
ウィザードリィIIが接近してきた来た！ '87年の12月にFC版が発売されて以来今だに高い人気を保っているウィザードリィの、その名の通り第2弾であるこの「リルガミンの遺産」、いよいよもって発売まで2ヵ月とあいなりましたっ。Iでウィズの世界にどっぷりとハマり込んだ人はもちろんのこと、IIから始めてみようと思っている人ももう気はそぞろ、どんな怪物が待っているのか見つけるアイテム何かいなと、首を長ーくしている頃でしょう。今回はさわりをちょいとだけ。78ページのモンスターも見てガマンして!!

神秘の宝珠を求め、英雄の子孫たちは行く

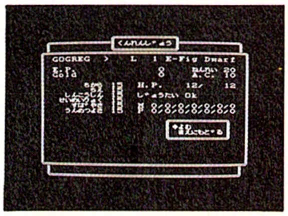
Iから数世代後の物語

IIといってもウィザードリィ、基本的システムはほとんど変更なし。新しい呪文は全くないし、コマンドも増えてない。ま、それだけシステムが完成されているってコトだね。そこで重要なのが新シナリオのストーリーだ。

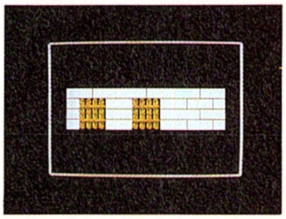
舞台はI「狂王の試練場」から数世代が過ぎ去った時代。長い間平和の続いていたリルガミン王国を、突如として天変地異の数々が襲い始める。賢者たちがその原因を究明するためには、伝説の竜ルケブレスが山中の洞窟に隠し持つ神秘の宝珠が必要だった。かくして、かつての英雄の子孫たちが旅立つのだ。



◀ウィズIIではターボファイルを使えば前作のキャラクターを移すことができるのだ。あくまで子孫なのでレベル1だけどね。新キャラクターも、作れますぜ



◀これが移したキャラの一例。祖先の属性値がオール18なら、この通りオール15でスタートできるのだ。ワードナを倒した証">"の階級章もちゃーんと残ってる

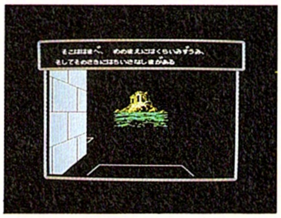


◀Iでは黄色っぽい茶色だった迷宮が、今回は御覧の通り明るい灰色。暗い迷路の雰囲気をやわらげるための、人間工学に基づいて決定されたデザインだ(ウソ)

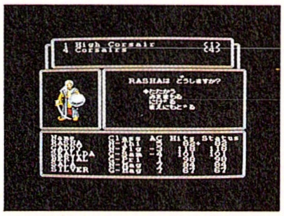
善と悪の2つのパーティを育てていくシナリオなのだ！

IIは地上迷宮全6層だ！

前作では10層あった迷宮が今回は6層。じゃ、スケールダウンかというとそうじゃない。何とこの迷宮は善の者しか入れない階と、悪専用の階に分かれているのだ。迷路も20×20ブロックのほぼ全てを使った複雑さで、その密度は前作を軽く上回っているといってもいいくらい。アイテムに謎が隠されているなど、RPGに自信を持っている人でも手応え充分。まさにウィズの上位シナリオなのだ。期待すると同時に、心構えもしっかりね。



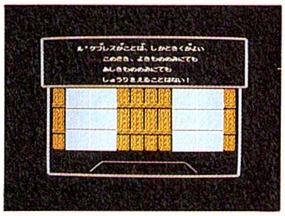
◀地上1階の紹介を少々。まずは迷宮に入ってすぐに小さな湖に囲まれた島が見える。この島に渡るためには上層であるアイテムを入手しなくちゃいけないのだ



◀どういうわけか山の中にいる海賊集団・ガリアン。僧侶や魔術師など何種類かいるがいずれも弱っちょろい。これはその親玉でハイコルセア。中近東してる



◀迷宮の3ヵ所で必ず出現するモートモンスター。5匹づつ2グループで襲ってきたりするけど、この階にしてはかなりまとまった経験値が稼げるのだぞ



◀ガリアンの城塞の奥深くに、神秘の宝珠を守っているという伝説の竜ル・ケブレスのメッセージが。しかしこの段階で意味が判るワケもないのであった

MONSTERS!

FC界No.1の呼び声高いウィズワールドのモンスター一群。デザインはもちろん未弥純！



Goblin Shaman
初登場のゴブリン族。こいつは呪術師だ



Faerie
見かけはカワイイくせにけっこう強い



Cockatrice
グロいニワトリ。バジリスクの同類だぞ



Ronin
浪人、っても受験生ではない。お侍サマ



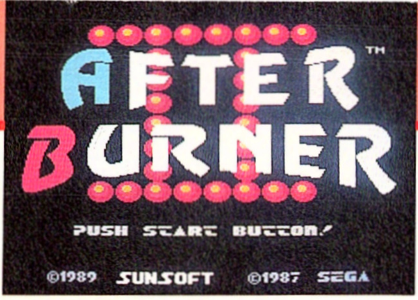
Master Ninja
Iで茶装束IIで赤服。ポーズがいいよねえ



T'ien Lung
東洋風の竜。コモド大トカゲもいるのだ



Dark Rider
必ず馬と共に現れる闇の騎手。シブイ！



／サン電子／発売日未定／￥6200

AFTER BURNER

アフターバーナー



NEW SOFT STREET

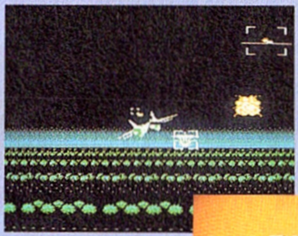
ファンタジーゾーン、ファンタジーゾーンIIでセガゲームのファミコン移植に定評があるサン電子がとうとうやってくれました。ファミコンでは無理と言われた画面回転も、カスタムチップの搭載で、セガ版をしのぐ出来。驚愕ソフトの登場だっ!!

セガ版に劣らぬ出来。期待度120%

ハードを越えたソフト

ファミコンでは、ハードの性能上の制約により、移植は不可能と言われていたアフターバーナーが、画面切り替え性能を持ったカスタムチップをカートリッジに搭載することにより不可能を可能に…。大胆な画面切り替えを連続して使うことにより、背景画・デカキャラをアニメートすることに成功、色彩的な意味でのグラフィックこそセガ版に劣るが、動きなどのゲーム性での面では完全に上回り、アーケード版にかぎりなく近いゲームになっている。今後のファミコンソフトに多大な影響をあたえるであろう期待の一本だっ。

画面構成はこうだっ!!



◀プレイ中は自機と敵機のみが表示される。右上にある白ワクは、レーダー画面だ



▶セレクトを押すとステータスモードに。現行のスコアとホーミングの残数がわかる

ともあれストーリー設定はこうだっ!!

敵防戦を突破せよ!!







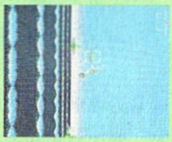
西暦199X年、世界勢力はA国、Z国に2分され、冷戦状態が続いていた。A国の海軍に所属する君に極秘指令が下った、敵国の領空を強行突破し、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所へ届けよ!!」果して君は、敵防衛線を突破して、無事目的点までたどりつくことができるであろうか……。

ロールシザース（回転きりもみ）もアフターバーナーも出来る!! 気分はゲームセンターそのまま。



▲自機中心に回転する

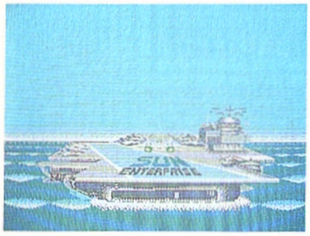




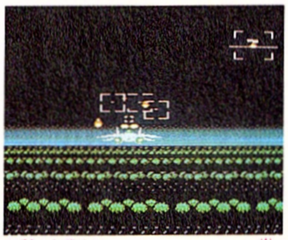
▲セレクトで緊急加速だっ

アーケード版に忠実な移植だっ!!

誘導ミサイル、サウンド等全てのゲーム性の面で完璧にアーケード版のまま。しかも、ステージ数も全23面と忠実に移植、サンプル版での名場面を一挙公開だっ!!



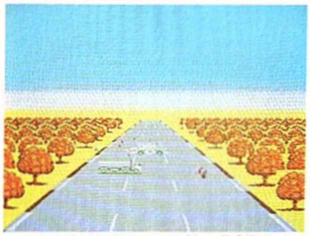
▲エンタープライズからスクランブル、目指すは自軍の秘密研究所だ



▲敵に照準をあわせ"ロックオン"端からホーミングミサイルをたたき込め！



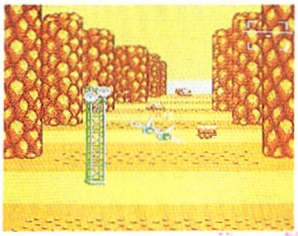
▲2ラウンドクリアー毎にホーミングミサイルの補給がうけられる



▲空中補給以外に、自軍の飛行場での補給も…右のバイクは"ハングオン"だ



▲このあたりから敵の攻撃も熾烈に…後方からも敵ホーミングが襲ってくる



▲ボーナスステージもこの通り…。岩壁をさけ鉄塔・戦車・装甲車を倒せ！

ちょっと専門的だけど…

FCでゲームを作る場合、ハードウェアの様々な制約をうけるんだ。その内の1つに"背景画面の書き替えは1度に8×8dotサイズのキャラが80個まで"というのがあるんだけど。その点を考慮すると、アフターバーナーの回転画面は表現不可能…。それを、このゲーム、カセットの中に画面を丸ごと切り替えられるカスタムチップを乗せる事により克服しているんだ。今後、この様に本来無理と言われているゲームが出るかもしれないネ…。



▲画面切り替えを使えば、デモもこの通り…



／アイレム／発売日未定／価格未定

HOLY DIVER

ホーリーダイバー

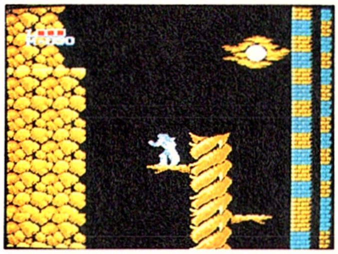


NEW SOFT STREET

アイレムから、中世風アクションゲームの登場だ。不気味なステージを、アイテムやマジックを手に入れながら駆け抜ける、ハードで本格的なゲームだ。操作法、攻撃法はシンプルだが、マジックの使い方などに新しい工夫がなされている。

マップ自体も難しく、時々ハマってしまうけど、先に進む方法を発見したときの喜びは言い表せないものがあるぞっ！

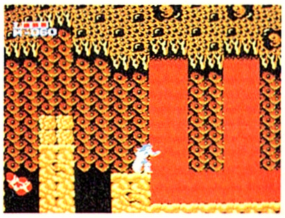
グラフィックも渋いし、敵も多くて動きも複雑。結構硬派な（？）ゲームと言えるだろうね。

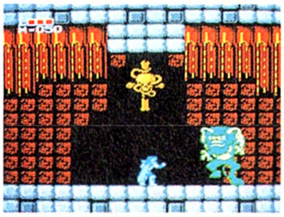

◀月の浮かぶ夜空に雷鳴がひびき渡る劇的なシーンからゲームはスタートする

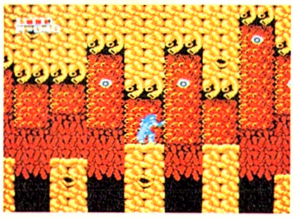
マップ、アイテム、絶妙のバランス！

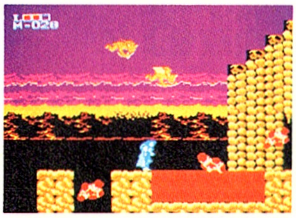
ハードなゲーム展開！

このゲーム、やってみると意外にキツい。敵キャラの動きが掴みにくかったり、ジャンプのタイミングが難しかったり、と難易度は高め。だけど、ゲームバランスにはとても気が配られている。もうダメだってところでアイテムに助けられたり、マジックを駆使して走り抜ける絶妙のステージがあったりする。マップ上にも穴や溶岩地帯があり、どうしても先に行けないように見える所もある。しかし、進む方法は、探せば必ず見つかるはず。


◀踏み込むだけでダメージを受ける溶岩地帯がステージのあちこちに！ 飛び超すことさえできない場所も！ 絶対にうまい切り抜け方があるはずだ！


◀うーん、でっかいヤツ！ ステージ1のボスだ。すごい勢いで走り回るうえに強力な火の玉を投げてくる曲者。見れば見るほど奇妙なヤツ！


▶大きな穴がボコボコ開いているステージだ。ジャンプしそこねると落っこちてもちろんお陀仏。このジャンプのタイミング、メチャ難しいぞ！


◀どう対処したらいいか分からない！ってぐらいに大量の敵キャラが襲いかかってくることもしばしば

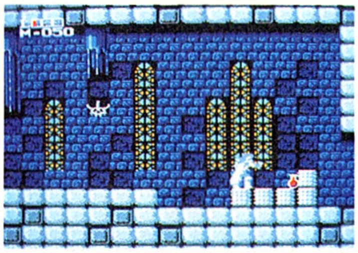
アイテムなしではクリアはキツい！

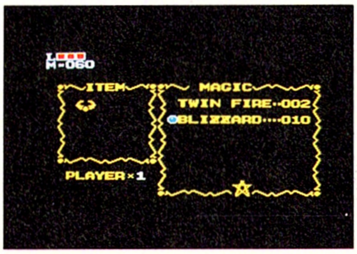
セレクトでマジックを！
テンポをくずさずに

通常の攻撃では火の玉を投げることができるが、更にマジックを使うこともできるのだ。マジックを使うにはセレクトを押してキャラクターの色を変えてBボタン。サブ画面であらかじめマジックを選択しておけば、ゲームを中断することなく、通常攻撃とマジック使用をパッと切りかえることができるわけで、テンポをくずさずにゲームが進めていけるのだ。マジックなしでは進めないステージなどではとってもありがたいシステムだ。

また、敵を倒すと時々出るアイテムも貴重だ。体力回復のハートやボトル、マジックパワーなど、取れる所で取っていかないと痛い目にあうぞ。特に、体力もマジックもフルアップにしてくれるボトルは、どこで、どの敵キャラが落とすのか決まっているので、確実に覚えてしまえばラクになるぞ。

マメな作業が要求されるけど、先に進むためには苦労をおしんではいけないっ！

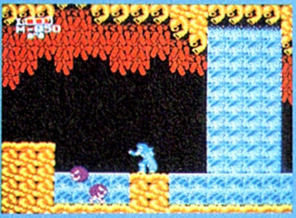

◀体力フル回復の赤いボトルが出現！何としても取るんだっ！



◀このサブ画面であらかじめ使うマジックを選択しておく

マジックは使いこなせ！


◀最初から使えるマジック、ツインビーム。ノーマルの2倍の強さを持っている


◀ステージ1で手に入るブリザード。全ての物質を凍らせてしまう必須マジック

一般的なアクションゲームにおけるアイテムと比較して、このゲームではマジックがその役割を果たしている。更に注目すべき点は、このゲーム内で無くてはならない存在になっているということだ。



／タイトー／12月16日発売／￥5500

Ultimate Hustle Stadium '88

究極ハリキリスタジアム '88選手新データバージョン



NEW SOFT STREET

今年の夏のスーパーヒット野球ゲーム、「究極ハリキリスタジアム」の選手新データバージョンのリスト公開だ。といっても基本仕様はそのまんま。売り切れ等で買いそびれてしまった人向けの、タイトーからのサービスと考えてもらいたい。はい、目を皿にして。



◀人気者集団、アイドール。さすがが人気商売だけあって新加入の選手が多い。パワーは相変らずスゴイ。データ面の変更も若干行なわれた、「ハリスタ'88」である。

新しいデータで気分はリフレッシュ!!

新生13球団選手リスト

●右の表は13球団の新オーダーである。「ブレーメンズ」のように、現有戦力のままのチームもあれば「タイタニク」のように6人の選手が加ったリフレッシュチームもある。何かと話題の多かった野球界の息吹を感じるメンバー表だ。

⊙新しく入った選手　★守備位置変更選手

打順	Gガリバーズ	守備位置	Tタイタニクス	守備位置	Cカプス	守備位置	Dドラポンズ	守備位置	Wウェハース	守備位置	Sスラローム	守備位置
1	こまった	7	あゆみ	9	しょうら	4	いこの	7	ざしき	8	あらひ	8
2	⊙すぐら	6	⊙わた	6	ままさき	9	⊙たつなめ	6	からひら	3	しぶひ	4
3	⊙ら	9	⊙しょんす	3	たかはち	6	げいり	3	かたぎ	4	てしんせ	5
4	たら	5	かっけふ	5	こはやか	3	おちまい	5	ほんせ	9	⊙みるたに	3
5	しのすか	4	おがた	4	ならちま	8	★ふの	8	はちょれ	7	すりうら	7
6	ななはた	3	さあのお	7	⊙かたかお	5	りむら	4	⊙ちよし	5	ひろわさ	9
7	こふの	8	⊙おふの	8	たんす	7	かままた	9	たかあし	6	やえかし	2
8	やまくあ	2	きろ	2	たつわか	2	まかお	2	まかな	2	いれやま	6
代打要員	★こらまて		かしわ		にちだ		りむら		たちろ		くりやま	
	みのうた		とらり		たら		やだわ		ままさき		なかしま	
	おふ		たうお		こうち		⊙おど		みらした		あかまつ	
	なかしま		⊙かなまり		きるかさ		すすき		かとふ		うみ	
投手	がりく		きいお		きたへふ		おまつ		えんど		いとふ	
	まきはは		いてだ		おのう		すきもお		うらら		おまな	
	くまた		⊙のた		なまとみ		こんと		はけはた		あらり	
	みすの		⊙しまほ		こはやち		くわく		きら		かちま	
	つみ		なかにち		かわはら		みやちた		さいとふ		⊙きふそん	
	かとい		ままもと		つら		ずつき		ならやま		たたの	

打順	Lリカオンズ	守備位置	Buブレーメンズ	守備位置	Hホームス	守備位置	Baババロアーズ	守備位置	Oオロロンズ	守備位置	Fフライターズ	守備位置	Iアイドール	守備位置
1	いしけ	5	ふふもと	8	はなさと	4	おおいし	4	にしめら	4	⊙おかわ	4	こいすみ	6
2	よいたけ	9	ふっくら	4	おわわ	6	あらひ	8	やままと	3	しもた	8	おきのめ	4
3	あかやま	8	ふうま	3	やままと	9	おぐり	9	たかさは	9	⊙ひすら	7	なんの	8
4	きよまら	3	いしめね	9	らいと	3	⊙ぶらい	3	やうこた	7	おおちま	3	あきな	3
5	たまべ	6	まちなか	5	たかやな	7	ああくち	7	まとろく	5	⊙ふたむろ	9	まとんな	7
6	ひらろ	7	たらす	7	かかわ	2	はねむら	5	ふりかわ	8	ふゆや	5	みほ	5
7	つち	4	ふいた	2	こふの	5	うらかみ	6	みるかみ	6	たたしろ	6	⊙しずか	9
8	いとふ	2	ゆいおか	6	さざき	8	やまひた	2	まかはた	2	たるら	2	⊙いもり	2
代打要員	⊙はくれお		くあの		かとた		くちはし		もいた		おかち		こくしょ	
	とましる		ふちい		さたおか		はた		かりかわ		なたか		⊙りさ	
	ににおか		やねうら		ゆがみ		ずつき		たろくら		うわい		ひばり	
	さよけ		ほとにし		やまぬう		ふきひし		あいこふ		ひからし		⊙まい	
投手	くそう		なまだ		ふしもと		はわの		そお		さとふ		ゆき	
	しかしお		ままおき		やまたか		⊙おしい		むわた		ににざき		ごくみ	
	わたなえ		さとふ		かどう		むらら		ににな		ましは		⊙のりぴ	
	まつぬは		いあい		やまかす		おうのお		ほのかわ		ちばた		とみた	
	かくう		ほしろ		あいうえ		ひしもと		うししま		まつふら		ゆい	
	もに		しない		やも		たたき		すかさわ		たたか		せいこ	



／キングレコード／3月中旬発売／¥5900

J・E・S・U・S
ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター



NEW SOFT STREET

ゲームが始まると、どーもどこかで聞いた様なBGM。それもそのはず、今じゃ「知らない人はモグリ(?)」とさえ言われる程の、あのすぎやまこういち氏が音楽を担当しているのだ。実はこのゲーム、すでに昨年5月エニックスから発売された、パソコンAVGの移植版なのね。移動や戦闘シーンなどのアニメ処理もそのまま再現され、コマンド操作もとても楽になってるのだ。AVGファン以外の人にも是非TRYしていただきたいっ!!

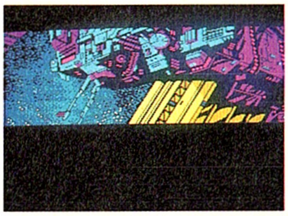


▲単身でコメットに乗り込んだはやおの前には、仲間の変わり果てた死体が次々と…。そして、瀕死のキャプテンの口から、謎の生命体が船の中に存在するのを知る事になるのだ

斬新なストーリー設定に思わずのめりこむ!!

"エイリアン2"を思い出す!

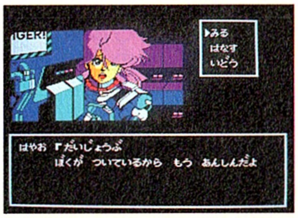
地上20000メートルに位置するスカイラブ、それが"ジーザス"だ。2061年の地球、ハレー彗星調査のため、ここを飛び立った探査機"コメット"の通信が、突然途絶えてしまった。一体彼らに何が起こったのか…!? 調査員の1人、主人公のはやおが単身で探索した結果、謎のモンスターが仲間を襲った事が判明した。その後、はやおはただ1人の生き残り、エレーヌを見つけ出し、モンスターの破片を持ち帰ったのだが……!?



◀舞台はここ、宇宙ステーション・ジーザスから始まる。はやおの最初の任務は、ハレー彗星調査員の仲間を探し出し、指令官から預ったカードを渡す事なのだ

▶ようやくカードを渡し終わり、すでに1号機は飛び立って行った。しかし!! ある日突然通信が絶たれてしまった!! こうなれば、はやおが探しに行く他はない





◀キャプテンから譲り受けた、"生体センサー"のおかげで最愛の恋人・エリーヌと再会する事が出来た。しかし、謎の生命体の正体は…!?

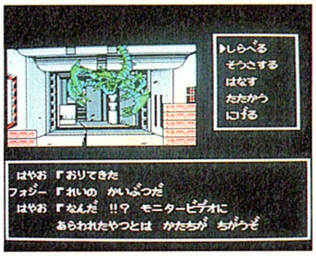
モンスターがレベルUPしていく!!こんな事があっていーのか!?

次に会うのが怖い様な…。

何と言っても驚かされるのは、時々出てくる怪物が、会う度に成長してるってコト。人間のDNAを吸い取りながら、進化するのだが、今迄にない新しい設定は、昨年の作品とは思えない程。怪物に会うのが楽しみ!?



◀会う度に変化する怪物。形もどんどんグロテスクになってゆく。今迄のAVGには全く見られなかった新しいパターン

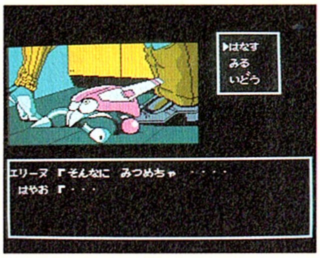


◀怪物が、いつ、どこで現れるのかは全く分からない。初めの頃は単なる下等生物といった感じだけど、やっぱ心臓に悪い!!

ドラマ性はAVGの命。キャラの人間臭さに胸が熱くなる!!

時々飛び出すギャグや胸を打つセリフに感動♡

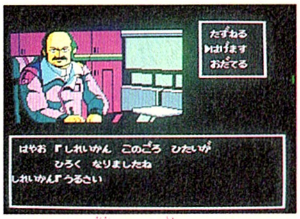
AVGはいわゆるひとつのドラマ。特にキャラクターのなめらかな動きは、まるでアニメ映画そのもの!! おまけに1人1人の個性がとても良く表現されていて、つい一緒になって一喜一憂してしまうのだ。無意味なコマンドを使ってしまうと、ちょっと冷たいけど。



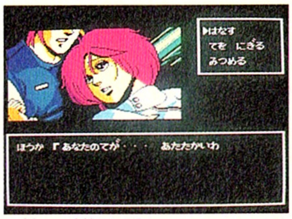
◀今回はやおのお供をするフォジー。コイツはロボットだけど、テレたり怒ったり、と感受性豊かでとってもカワイイのだ



▲性格が、とても良く描写されている



▲コマンド大ボケと言えばいいのか…



▲思わず感情移入してしまうセリフ

VS. EXCITEBIKE
©1988 Nintendo

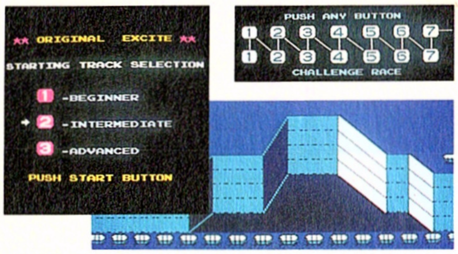
任天堂／発売中／￥2500



VS EXITE BIKE

VSエキサイトバイク

NEW SOFT STREET



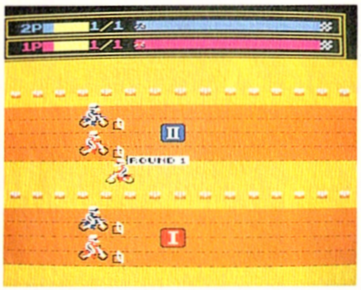
あの『エキサイトバイク』が＋αともいうべき改良を加えられてディスクカードで登場するのだ！　何といってもこのゲームの魅力はとっつきの良さだね。始めるとついついやり込んでしまうーっ！

１人でやっても２人でやっても熱中モノだし、自分でコースを作ることだってできるぜっ！　この冬はバイクをかっとばして燃えるしかないぜ！

操作方法をマスターして障害を切りかわせ

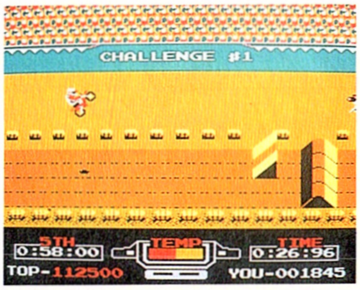
『エキサイトバイク』がさらに面白く！

ＶＳエキサイトモードの、１プレイヤーと２プレイヤーが別々に、画面の上下に映し出されるシステムは、ディスク版における新しいフィーチャーといえるだろう。ＶＳエディットで作ったコースをＶＳエキサイトで選んでもＯＫだ！



◀２人のプレイヤー各々を中心にした画面が上下に分かれている

プレイ方法はとってもシンプル。Ａ、Ｂボタンがアクセル（Ａボタンがノーマル、Ｂボタンがターボ）。十字キーでハンドル操作。難しい操作がないので、すぐにのめり込んでしまうんだ。注意すべきはオーバーヒートと転倒。アクセルとハンドルさばきさえ覚えちゃえばあとはバリバリかっとばすだけ。ただ他のライダーのまきこみには注意！バイクに戻るのに時間がかかるんだ。



◀ジャンプ台を利用した大迫力ジャンプ！　最高にスカッとする！



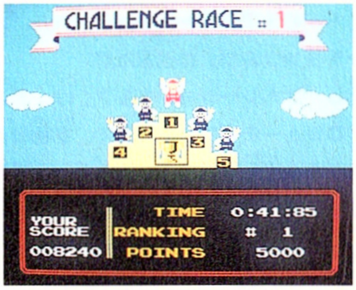
◀転倒！早くバイクに戻れっ！最高にムカッとする！



◀コース途中にあるトラップ。スピードが落ちてしまう



◀Ｂボタン走行が続くとオーバーヒートに！回復に時間がかかる



◀やった、１位！　チャレンジレースの成績がよければエキサイトレースへ

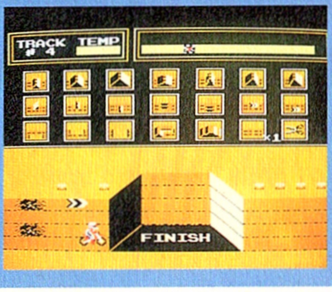
モードもこんなにある！

選択できるモードは、「オリジナル・エキサイト」、「VSエキサイト」、「VSエディット」の３つ。「オリジナル〜」はチャレンジコースを走り抜き、タイムが良ければレースに出場できるシステムだ。コースもいっぱいあるぞ。画面分割のアイデアが新たに生かされた「VSエキサイト」では２人でプレイできる。そして「VSエディット」では自分のオリジナルコースを作ることができる。ディスクだから自分だけのコースをセーブしておくことだってできるワケ。

どのモードもとことん熱くなれるスグレモノなのだ。



◀VSエキサイトモード。コースの設定を行い、GO！　２人プレイ用で、バトルとフリーの２つのモードがある

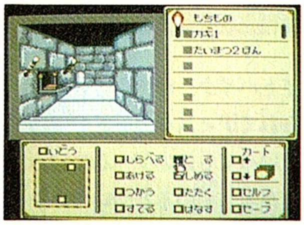
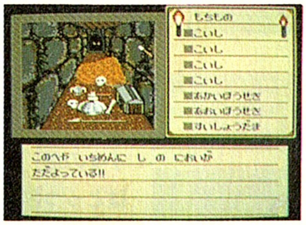


◀エディットモードだ。コースの条件を選んでオリジナルコースを作ることができる。２人プレイもできるぞ！

シャドウゲイト

■コトブキシステム　■3月発売予定
■価格未定　■カセット

シャドウゲイトに潜む魔王ワーロックを倒せ！


シャドウゲイトは悪魔の館。そこには、世界を永遠の闇にしようとする魔王ワーロックが潜む。そして今、ワーロックの手によって、魔獣ベエマスが甦った…っていうのがこのゲームのプレストーリー。「シャドウゲイト」は「ディジャブ」に続くケムコのアドベンチャーシリーズ第2弾なのだ。プレイヤーは、王家の血を引く唯一の勇者としてシャドウゲイトに潜入し、魔王ワーロックと魔獣ベエマスを倒さなければならない。そのためには、数々の謎を解きあかさなければならないってわけなのだ。

画面数、アイテム数とも100程度用意されてるっていうし、グラフィックのイメージも前作同様になかなかシブイ、ちょっと期待の本格的AVGの登場だ。

シャンカラ─陰謀の惑星─

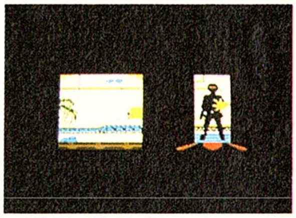
■アイ・ジー・エス　■4月中旬発売予定
■価格未定　■カセット

ダーティーな政治工作がモノいうSFSLG



▲派閥の一つ、ボルジア家の女当主

▲この命令書で作戦を決める

▲この宇宙港はボルジア家のもの

▲暗殺者が殺しに来た!!

舞台は未来のとある植民惑星。ここには惑星をわがものにしようとする4つの派閥があった。この派閥のどれかに加わることによってこのゲームは始まる。

買収や強迫など、あの手この手の政治工作派閥同志の腹のさぐり合い、同盟と裏切り、暗殺、そして街を炎に染めての内乱…。さまざまな方法を駆使してライバルを蹴落とし、勝利を手にすること、これがこのゲームの目的なのだ。この惑星のひと月を1ターンとしてこのゲームは進んでいく。

4つの派閥があるからもちろんプレーヤーは4人まで。1人～3人までで遊ぶときは残りの派閥はコンピュータ。何人でも同じバランスでプレーができるのだ。バッテリーバックアップ付。

オペレーションウルフ

■タイトー　■3月発売予定
■価格未定　■カセット

人気3D戦場シューティングゲームが登場

▶撃つか？撃たれるか？

▶ざまーぁ見ろ!!（下品）


▶アイテム類もいっぱい


タイトーの体感シューティングゲーム、「オペレーションウルフ」の速報だ!!

ご存じ「オペレーションウルフ」は、ド迫力の3Dシューティングに加えて、本物の戦場さながらの作戦的思考も必要なゲームである。ルート選択なんかとっても重要で、選んだルートによってエンディングも違ったりするよ。

ところで、このゲーム。ステージは、「通信所」「ジャングル」「弾薬庫」「集落」の4つがある。このうち特定のステージをクリアすると、また新しいステージが出現、また次の作戦を遂行しなければならない！

通信所を破壊しないと敵の出現数が増える……などの、単なるシューティングを超えたストーリー性も豊かな「オペレーションウルフ」。ゲーセンにあったように体感はできないけれど、興奮はほとんどそのまんま!!

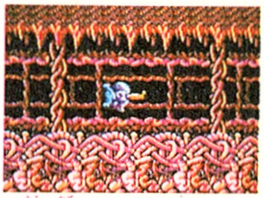
アバドックス

■ナツメ　■6月下旬発売
■価格未定　■カセット

「東方見文録」で、63年のファミコン界に衝撃のデビューを飾ったナツメから、シューティングゲームの登場だ。

不気味！　内臓シューティングゲーム!!

人間タイプのプレーヤーが、生物の胎内と思しき空間を飛行する姿は、まさに映画『インナースペース』の世界。豊富な攻撃オプションとバリヤー、不気味なグラフィック、さらに新システムの導入と、内容も期待大だね。


▲横・縦のスクロールが1ステージごと交互に出現


▲内臓のようであり、宇宙のようでもあるが……

メルヴィルの炎

■学研　■発売日未定
■価格未定　■カセット

合計260人の大部隊が帝国再建のために立ち上がった！

「他の5ヵ国を征服し、帝国を再建せよ」の命を受けた4人の隊長が、それぞれ64人までの部下を率いて戦闘を繰り広げるシミュレーションゲーム。最強の国ドゥーマを征服するためにはメルヴィルの炎を手に入れなければ……。戦闘シーンのアニメーションのリアルな動きはなかなかのもの。


▲移動中の隊長4人。青い石像のところでセーブ可能


▲敵と遭遇すると戦闘モードに。兵隊は16種類

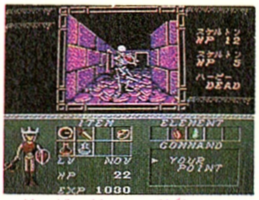

▲地下迷宮は3D。メルヴィルの炎はどこに？

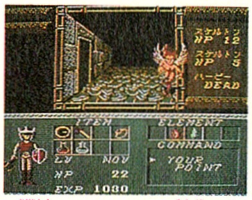
ダンジョン&マジック

■ナツメ　■4月下旬発売
■価格未定　■カセット

組み合わせて新しい魔法が作れる本格RPG

こちらもナツメの新作。過去の魔族との戦いによって、全ての知識と書物を失った惑星の一国、グラーデスに起きた異変を発端に、国王たちと伝説の黒魔術師ダーセスとの戦いが再び始まった。グラフィックはすべて3D処理の本格RPGだ。アイテム・装備が一目でわかる親切な画面構成がうれしい。5種類に大別される魔法(火・地など）のうち、3種までは混合可能で、新しい魔法をプレーヤーが作り出すことができるのも魅力。


▲街・森・海なども3Dでリアルに表現


▲左下がマイキャラ。装備が一目でわかってしまう

JOY & MIKEの[ファミコン地獄耳]

ボードゲームスタイル定着なるか!?

わっわっわっ……メガドライブだ、スーパーファミコンだと騒いでるうちに1988もゲームオーバー寸前じゃ。

う～ん、あまりに素速い時の流れですねぇ。ハードもソフトも、ゲームのよりいっそうの発展、ねがってます、と。

でだ、1989年最大の注目はスーパーファミコンに決定！　ま、この関係のネタは他のページにまかせておいて、スーパーファミコン登場以前のＦＣソフトの話題をもって年末の御アイサツとかえさせていただきましょう。

ん!?　なにかオモシロイ情報でもあるの……。

うむ、源平討魔伝、桃太郎電鉄といったソフトで注目を集めたボードゲームスタイルのゲーム、これがひとつの流れとして定着しそうだ。すでに大手メーカーで、超一流のゲームデザイナーを使って企画進行中。しかも、複数のメーカーで同時に、じゃ。

ふ～ん、できれば１発、お正月に家族で楽しめそうなタイトル、出してもらいたかったね。ま、とにかくゲームのジャンルの幅が広がるってのはウレシイこと。乞、御期待ってとこネ！

さらにおまけにもう１タイトル大発表だっ、だっ、だっ！

ハイハイ、とっとと言って。もったいつけなくていいからさ。

おっ、おっお……おぼっちゃまくんがＦＣゲームで登場するのじゃ。あの激しいギャグ感覚がきみのモニターを直撃する日も、近い……。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月16日	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
12月16日	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月16日	C	グラディウスII	コナミ	¥5900
12月17日	C	ロードマン	東京書籍	¥5500
12月17日	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月20日	C	トップライダー	バリエ	¥9800
12月20日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月20日	C	ファミリースタジアム'88	ナムコ	¥4900
12月20日	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月21日	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月22日	C	テトリス	BPS	未定
12月23日	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	¥5800
12月23日	D	タロット占い	スコーピオンソフト	¥2980
12月24日	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月24日	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月24日	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	¥5900
12月24日	C	アキラ	タイトー	¥6800
12月26日	C	ゲバラ	SNK	¥5500
12月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900

64年1、2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月4日	C	がんばれゴエモン2	コナミ	¥5500
1月6日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
1月6日	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
1月20日	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	¥6500
1月31日	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月中旬	D	ハレーウォーズ	タイトー	¥3300(予)
1月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
1月下旬	C	電撃ビッグバン	ビック東海	未定
1月下旬	C	里見八犬伝	SNK	¥5900
1月下旬	C	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
1月下旬	C	モトクロスチャンピオン	コナミ	¥5500
1月下旬	D	機動警察パトレイバー(仮称)	バンダイ	¥3300
2月5日	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
2月6日	C	トムソーヤの冒険	セタ	¥5900
2月17日	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500
2月25日	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500
2月上旬	C	ワギャンランド	ナムコ	¥4900(予)
2月中旬	C	ハイドライド3	ナムコ	¥6900(予)
2月下旬	C	赤龍王	サン電子	未定
2月下旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月下旬	D	タマ&フレンズ	バンダイ	¥3300(予)
2月下旬	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
2月下旬	C	がんばれペナントレース	コナミ	¥5900
2月	FT	ファミトレ来来キョンシーズ	バンダイ	¥4900(予)
2月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	¥5900(予)

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	バーガータイム	書きかえ中	魔塔の崩壊	12月23日	遊メイズ	2月3日	タロット占い
書きかえ中	爆闘士パットンくん	書きかえ中	アイスクライマー	1月13日	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP
書きかえ中	パチコン	書きかえ中	かえってきたマリオブラザーズ*	1月13日	ジャイラス		
書きかえ中	シルヴィアーナ	12月16日	ダンディ	1月13日	なんきんのアドベンチア		
書きかえ中	コナミックテニス	12月16日	ドッグファイトスピリット	1月27日	じゃあまん探偵団魔隣組		
書きかえ中	エッガーランドエキストラ	12月23日	VSエキサイトバイク	1月27日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)		
書きかえ中	キック&ラン	12月23日	サムライソード	2月3日	レッキングクルー		

＊印のゲームの書きかえ料は￥400になります。

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

3月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月上旬	C	ローリングサンダー	ナムコ	未定
3月上旬	C	ファミリーピンボール	ナムコ	未定
3月中旬	C	ジーザス ─恐怖のバイオ・モンスター─	キングレコード	￥5900(予)
3月中旬	C	暗黒神話	東京書籍	未定
3月中旬	C	爆笑！人生劇場	タイトー	未定
3月下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	￥5600
3月下旬	C	オペレーションウルフ	タイトー	￥5900(予)
3月下旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	￥9800
3月下旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	￥3200
3月	C	ホームランナイター	データイースト	￥5800
3月	C	シャドウゲイト	コトブキシステム	未定
3月	C	ガデュリン	セタ	未定
3月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
3月	C	オペレーションウルフ	タイトー	未定
3月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
4月上旬	C	百鬼夜行	ユース	￥6200
4月中旬	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
4月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
4月下旬	C	ガーフィールドの１週間	トーワチキ	￥5300
4月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	￥6200
4月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	未定
4月	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
4月	C	ベースボールスター	SNK	未定
4月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
5月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	￥5800(予)
5月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
5月	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	￥5900(予)
5月	C	未来戦史ライオス	パックインビデオ	未定
5月	C	スーパースタープロレスリング	日本物産	￥5500(予)
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	￥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	￥6800
5月	C	激闘プロレス	テクモ	未定
7月	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	￥5900(予)
	C	ダンジョン 放浪記	アスキー	未定
	C	魁!! 男塾	バンダイ	￥5800
	C	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	￥9800
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	労研	￥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	燃えるお兄さん	東宝	￥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	￥6200
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	アフターバーナー	サン電子	未定
	D	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	未定
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティ	新正工業・バンダイ	￥5800
	C	美味しんぼ(仮称)	バンダイ	￥5800
	C	ホーリーダイバー	アイレム	￥5500(予)
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	未定
	C	トムソーヤシンドローム	スクウェア	未定
	C	地獄インナーウォーズアマドックス	ナツメ	未定
	C	虹のシルクロード(仮称)	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	￥5900
	C	必殺道場破り	シグマ商事	未定
	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	じゃじゃ丸忍法帖	ジャレコ	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	￥5900
	C	ザ・ゾンビ・	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2(仮称)	テクモ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月23日	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
1月14日	ビジランテ	アイレム	￥6300
1月27日	SONSON II	NECアベニュー	￥5400
1月	ネクタリス	ハドソン	￥5800
2月14日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	￥5800
2月24日	ウイニングショット	データイースト	￥5500
2月下旬	モトローダー	NCS	￥5200(予)
2月下旬	ハニーインザスカイ	フェイス	￥5200
2月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
3月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	￥5500(予)
3月	改造町人ジュビビンマン	NCS	￥5200(予)
3月	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
4月	サイバークロス	フェイス	未定
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今春	エナジー	NCS	未定
今春	がんばれゴルフボーイズ	NCS	未定
未定	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	パワーゴルフ	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプス	ビデオシステム	未定
未定	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダーモモ	ナムコ	未定
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
未定	大地くんクライシス	サリオ	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月下旬	おそ松くん(メガドライブ対応)	セガ	￥5500
1月下旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	￥5500
1月	ボンバーレード	セガ	￥5500
2月	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
2月	アウトラン3D	セガ	￥5500
2月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ＣＢＳソニーからアーケードの人気ゲーム「究極タイガー」の発売が決定した。アーケード同様、高難度の本格シューティングに期待大。

●ナツメの３ＤタイプのＲＰＧ「聖剣伝説」は「ダンジョン&マジック」にタイトルが変更になりました。

●光栄からパソコン版で好評のＳＬＧ、「維新の嵐」のＦＣ版移植が発表された。発売は来年の夏ぐらいの予定。

●任天堂から新しい携帯用のゲーム機、「ゲームボーイ」が発売される。液晶表示のどこでも操作可能の小型ゲームマシンだ。詳しくは'89年1月23日に発表の予定。

●ナムコでは現在、囲碁のゲームを製作中。ファミリーマージャンのような入門用モードもある本格囲碁ゲーム。囲碁です。

●テクモから「キャプテン翼２(仮称)」が出ます。今年の大ヒット作の「キャプテン翼」ですが、単なるリメイクにとどまらない力作を期待しましょう。

●「じゃじゃ丸忍法帖」がジャレコから発表された。じゃじゃ丸くんが今度はＲＰＧになるぞ。

●サリオから発表された「大地くんクライシス～ヤーレンソーラン北海道～」は人工知能搭載のＰＣソフト。ＳＬＧだ。

●ＮＥＣアベニューからＡＣ版「レインボーアイランド」の移植版が発売される。

●ＡＣ版で人気のあった「麻雀学園」がＰＣになってフェイスから。夏発売予定。

CALENDAR 12/16〜1/6

12 16(金)	ファミコン必勝本Vol.1発売 Ⓒかぐや姫伝説(ビクター音楽産業)発売 Ⓒザ・トライアスロン(ケイ・アミューズメントリース)発売 Ⓓビッグチャレンジ ガンファイター(ジャレコ)発売 ⒸグラディウスII(コナミ)発売
17(土)	Ⓒロードマン(東京書籍)発売 ⒸファイナルファンタジーII(スクウェア)発売
18(日)	
19(月)	
20(火)	Ⓒローラーボール(ハル研究所)発売 Ⓒファミリースタジアム(ナムコ)発売 Ⓒトップライダー(バリエ)発売 Ⓒファンタジーゾーン2(サン電子)発売
21(水)	Ⓒ銀河英雄伝説(コトブキシステム)発売
22(木)	FS「ファミリースタジアム'88のすべて」発売 Ⓒテトリス(BPS)発売
23(金)	Ⓓタロット占い(スコーピオンソフト)発売
24(土)	Ⓒロックマン2(カプコン)発売 Ⓒプロ野球?殺人事件!(カプコン)発売 Ⓒアキラ(タイトー)発売
25(日)	
26(月)	Ⓒゲバラ(SNK)発売
27(火)	
28(水)	
29(木)	
30(金)	
31(土)	
1 1(日)	
2(月)	
3(火)	
4(水)	Ⓒがんばれゴエモン2(コナミ)発売
5(木)	
6(金)	ファミコン必勝本Vol.2発売 Ⓒ100万$キッド―幻の帝王編―(ソフエル)発売 Ⓒスペースハリアー(タカラ)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

いよいよ今年も終わり。クリスマス、お正月とイベントがめじろ押し、みんなどうしていますか?上のスケジュール表も3週間分がぎっしりつまっています。冬休みのスケジュールがぎっしりな人も、必勝本で息ぬきしてね。



『新春特別企画ソフトスクランブルスペシャル』で'88年、'89年のFC界を総チェック!『F.FII』完全必勝ガイド、『スーパーマリオブラザーズ3』の完全マップ集もある。必勝テク道場は『ファミスタ'88』を徹底追求!そんな元気いっぱいファミコン必勝本Vol.2、新春特別号の発売日は……

1/6 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

うわ。もう新年号だ。創刊号からかぞえて、もう62号だもんね。読者の皆様に感謝。「モンスター大事典」がそろそろ店頭に並びます。われながらいい出来。（井）

そろそろ、冬休み、お正月用ゲームを決めなきゃいけない。そこでオススメソフトを1つ。BPSのテトリス。地味だし、前人気も今ひとつだけど、ハマります。（ハルク）

NHK「純ちゃんの応援歌」主演の山口智子さん、また写真入りの年賀状を送ってください。みなさん一年間の御愛読ありがとうございました。(オマケみたいでゴメンね)（ヒラ坊）

約1ヵ月半ぶりに元気になって帰ってきました。お見舞いのおハガキ等いただきまして本当にありがとうございました。記念すべきVol.1に帰って来られてウレシイです。(マッキー)

早いものでもう新年号。でもこれを読んでいるアナタはきっと年末。これを書いている僕は12月の初旬。どうしてって聞かれても僕には答えられない。雑誌って不思議。（高城）

ファミコン必勝本 1月6日号 Vol. 1

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北圃政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 棒綾
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年1月6日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話（編集部）03-239-0237（営業部）東京03-234-4621・大阪06-204-1966 名古屋052-201-4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27801-1/6
Printed in Japan



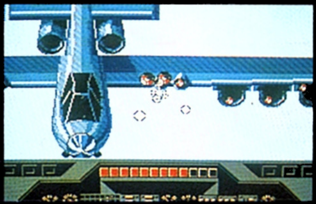
AIRWOLF

T.M.

超音速攻撃ヘリ「エアーウルフ」、闘うために生まれてきた。

超人気TV番組「エアーウルフ」が、熱狂的なリクエストにお応えして、ついにファミコン化となったのだ。あの超音速攻撃ヘリで、鳥肌がたつようなシューティング・シーンを体験できるんだ。ストーリーは、ファンならもうおなじみ。例のS・ホークのもとに宿敵〔ビッグ・バッド〕から1通の脅迫状が届く。なんとホークの兄が捕えられてしまったというのだ。そして、24時間以内に爆発停止のコマンドを入力しなければ、兄も、そしてアメリカも核ミサイルで吹っ飛んでしまうというもの。まったく、アブナイ奴だ。すぐに〔神の谷〕から「エアーウルフ」を発進させよう。冬だというのに、胸が暑いぜ。


神の谷より、いざ進撃！


これぞリアルな3D画面！
狙いを定めて撃ち続けろ！


五大湖全域に群がる敵、また敵。
無敵ターボで切り抜けろ！

12/24 新発売

標準小売価格5,900円

ファミリー コンピュータ™ 用カセット

有限会社 九娯貿易
本　社／〒857-11佐世保市白岳町166-11
TEL (0956) 33-0210㈹ FAX (0956) 33-0299
東京支店／東京都目黒区東山2-6-14
TEL (03) 792-1041㈹ FAX (03) 792-1296

■キミはもうゾイド2攻略マップを手に入れたか!!

'89年はゾイド2で始まる。



ファミコン必勝本
1月6日号
昭和64年1月6日発行 第4巻第1号(通巻62号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-1/6